POKE

Numer 4/2003 (45E)



Wesołego Grania !

Ho Ho Ho Wesołych Świąt Bożego Narodzenia.
Pewnie nie spodziewaliście się takiego wspaniałego prezentu pod choinkę. Prawdę mówiąc, my też nie, bo numer początkowo miał się ukazać w połowie listopada. Widać poślizgi weszły nam w krew. Ale dość biadolenia, czas przejść do konkretów.

Poprzedni numer pisma, wzbudzał sporo kontrowersji. Miłośników wirtualnych wyścigów jest chyba mniej niż się spodziewaliśmy, a sporej części czytelników nie uśmiechało się ściągać tych kilku megabajtów dla samej publicystyki i działu Jest Technicznie. No cóż, na swoje usprawiedliwienie możemy tylko powiedzieć – taki był głos osób, które wzięły udział w Ankiecie. Być może dobraliśmy złą tematykę? Na pewno zanim następnym razem zrobimy kolejny numer tematyczny, dogłębniej się zastanowimy.

Ale ja nie o tym, czwarty numer pisma jest jeszcze lepszy niż trzeci. W rzeczywistości jest co najmniej tak samo dobry, jak pierwsze trzy razem wzięte. Ponad 10 recenzji, a wśród nich takie tytuły jak: Wings of Death, Indiana Jones and the Fate of Altantis, King's Quest 2, Kolony, Dune 2000. Ale, ale, czekajcie, to jeszcze nie koniec. W dziale z poradnikami, teksty dotyczące King's Questa II, Indiego, oraz Nancy Drew. Może pamiętacie różnego rodzaju pirackie zestawy 100 in 1? A co powiecie na 80 in 1, i to w dodatku legalnie, od samego Atari? Gdybyście jednak nie przepadali za tą firmą, to może zainteresują was dwie pozycje od Capcomu - Final Fight One oraz Street Fighter 2 Turbo Revival.

Dział techniczny w tym miesiącu nieco skromny, choć niezwykle pożyteczny. Na pierwszy ogień idzie emulator poczciwego NESa na konsolę Sega Dreamcast, a później opis Sarien, czyli wybawienie dla wszystkich miłośników starych gier Sierry.

Dział od redakcji jest może ciut mniejszy, niż zazwyczaj, ale równie treściwy. Na pierwszy ogień idzie Era Street Fightera, czyli przegląd gier z tej serii od początku istnienia, do 1998 roku włącznie oraz artykuł „Rozwój POKE, a sprawa polska”, do przeczytania którego gorąco zachęcam. Na koniec jest tradycyjna porcja poczty, za którą w tym numerze odpowiada Dracon__, oraz, uwaga! Konkurs. A właściwie krzyżówka z nagrodą.

I to by było na tyle, co przygotowaliśmy dla Was na Święta.
Trzymajcie się ciepło.

eof;

Ekipa

Ten numer POKE przygotowali: Maciej Kaczyński, Marcin „Hawk” Król, Łukasz „Dracon__” Woźniczka, Jakub „JimVonMoon” Nowakowski, Grzegorz „Junior” Lasota, Panicz. Całość do kupy złożył: Marcin „Hawk” Król.

Adres pisma: http://www.poke.tk
E-mail kontaktowy: kontakt@poke.tk

Redakcja zastrzega sobie publikację (lub nie) wszelkich listów nadesłanych na ten adres, robienie sobie z nich jaj, a także ich skracania i wycinania wszelkich wulgaryzmów.

DUNE 2000
LONG LIVE THE FIGHTERS!

Dune 2000 (PC)
Developer: Intelligent Games, Ltd.
Wydawca: Westwood Studios
Rok wydania: 1998
Recenzja: Marcin „Hawk” Król

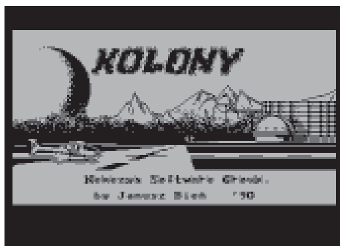
Recenzję Dune 2000 warto zacząć od odrobiny historii. Otóż w roku 1992 firma Westwood wydała grę która trwale zapisała się w historii komputerowej rozrywki. Mowa tu oczywiście o Dune 2 - grze uznawanej za pierwszą strategię czasu rzeczywistego. Grze, której mnóstwo ludzi zawdzięcza sporo nieprzespanych nocy. Kto raz w nią zagrał, zazwyczaj nie mógł się już oderwać od komputera. Większość graczy kończyła ją po kilka(naście) razy i nadal nie było nią znudzonych. Pojawiły się nawet różne modyfikacje urozmaicające oraz utrudniające rozgrywkę.



Łatwo więc się domyśleć, że w chwili pojawienia się informacji o tworzeniu przez Westwood nowego RTSa osadzonego w świecie Dune'y, sporo ludzi liczyło na kolejny hit – na godnego następcę Dune 2, na grę która będzie podobnym przełomem jak jej poprzedniczka. Część graczy natomiast spodziewała się starej dobrej Dune 2, ale odmłodzonej i ulepszonej. Przyjrzymy się więc bliżej Dune 2000 aby ocenić czyje oczekiwania zostały spełnione.
Rozgrywkę podobnie jak w poprzedniej części zaczynamy od wyboru jednego z trzech rodów, którym będziemy walczyć o panowanie nad Arrakis. Możemy opowiedzieć się po stronie Atrydów z Kaladanu, Harkonnenów z Giedi Prime oraz Ordosów z lodowej planety, której nazwa nie jest nikomu znana. W zależności od naszego wyboru, będziemy mieli do dyspozycji odrobinę zróżnicowane siły zbrojne.
Już pierwsze misje pozwalają zauważyć, że firma Westwood postawiła na remake. Praktycznie identyczne rodzaje budynków, jednostek i… niemalże identyczne scenariusze. W tym temacie różnice pomiędzy obiema grami są naprawdę niewielkie. Spore różnice natomiast można zauważyć od strony technicznej.
Dune 2000 oparto o ulepszony engine z gry Command & Conquer: Red Alert. Grafika jest na zdecydowanie wyższym poziomie. Gra działa w rozdzielczości 640x400 pikseli i cieszy oczy paletą 65 tysięcy kolorów. Jednostki i budynki prezentują się bardzo przyzwoicie, jednakże podobnie jak w Red Alert nie do końca zostały zachowane proporcje pomiędzy nimi. Plansze na których przyjdzie nam walczyć są raczej monotonne i przedstawiają wyłącznie krajobraz pustynny. Wygląd ten jednak jest tu jak najbardziej na miejscu – cała powierzchnia Arrakis jest pustynią. Z Red Alert zapożyczono również system sterowania, przez co rozgrywka stała się dużo wygodniejsza i efektywniejsza.
Strona dźwiękowa gry prezentuje się naprawdę znakomicie. Wszelkiego rodzaju odgłosy, efekty wybuchów itp. brzmią jak najbardziej poprawnie. Grę umila nam muzyka, o niebo lepsza niż ta z Dune 2. Jest to głównie zasługą użycia kompresowanych plików .wav w miejsce plików midi. Należy w tym miejscu wspomnieć, że niektóre utwory pochodzą bezpośrednio z poprzedniej części gry i potrafią wywrzeć piorunujące wrażenie na fanach motywów muzycznych z Dune 2.
Poszczególne misje są oddzielone filmowymi przerywnikami. Jeżeli chodzi o efekty i dekoracje w nich wykorzystane, nie można im nic zarzucić. Zauważalne jest niestety, iż budżet przeznaczony na tę część gry był raczej skromny. Również „scenariusz” nie jest najwyższych lotów i o ile animacje w Command & Conquer czy Red Alert oglądało się przyjemnie, to w Dune 2000 człowiek po pewnym czasie zaczyna rozważać wciśnięcie ESC czy spacji celem pominięcia filmiku.



Gra ma też coś nowego do zaoferowania: tak pożądany przez wielbicieli Dune 2 tryb gry wieloosobowej. Począwszy od treningu z maksymalnie 7-oma graczami sterowanymi przez komputer, poprzez grę w sieci LAN i grę przez modem lub kabel szeregowy, a na grze za pośrednictwem sieci Internet skończywszy. Dzięki temu możemy zmierzyć się z bardziej zaawansowanym przeciwnikiem niż komputer, który niestety nie grzeszy inteligencją i przejście całej gry nie stanowi wielkiego problemu, nawet na najwyższym poziomie trudności.
Podsumowując: Dune 2000 jest raczej grą przeciętną jak na swoje czasy i nie wnosi nic nowego do gatunku. Decydując się na jej zakup gracz otrzymuje odnowioną wersję starego hitu z dużo lepszą grafiką, świetną oprawą dźwiękową i możliwością gry ze znajomymi przez sieć. Czy warto wydać zatem te parę złotych? Jeżeli oczekiwałeś remake'u Dune 2 lub jesteś miłośnikiem RTS'ow Westwood'a, to zdecydowanie tak. Jeżeli natomiast liczyłeś na grę zupełnie nową, przemyśl sprawę bo możesz się poczuć rozczarowany.



Kolony (Atari)
Developer: Nemezys Software Group
Wydawca: Mirage Software
Rok wydania: 1990
Recenzja: Maciej Kaczyński

Mamy koniec 21 wieku. Imperium Ziemskie wyrusza na podbój kosmosu. Imperator wybrał właśnie Ciebie, na gubernatora jednej z kolonii. Twoje zadanie wydaje się proste. Musisz ją zamienić w raj mlekiem i miodem płynący, i sprawić żeby ludziom tam mieszkającym żyło się długo i dostatnio. A masz na to jedynie 10 lat. Aby to osiągnąć, musimy nauczyć się zarządzać kolonią, dbając o fundusze, rozwój bazy i dostawy nowych kolonistów. Taka Utopia, czy K-240 w wersji mini. Bo, niestety, trzeba przyznać, że grę trudno nazwać rozbudowaną.
Zabawę zaczynamy z garstką ludzi i szczątkowymi zapasami. By się rozwijać, potrzebujemy trzech surowców – krzemu, żelaza oraz uranu. Ten ostatni, prócz bycia składnikiem niektórych budowli (np. fabryki), czy maszyn, służy również do napędzania generatorów mocy. Moc natomiast jest potrzebna do wydobywania surowców oraz do budowania budynków czy przedmiotów. Jak więc widać, sieć zależności jest rozbudowana, ale także dość logiczna. Trzeba jednak dodać, że wszelkie maszyny bardziej opłaca się kupować, niż produkować (szczególnie, że możemy produkować jedynie jedną rzecz naraz, a do tego trzeba mieć sporo naukowców i kolonistów).
Surowce możemy wydobywać (najpierw trzeba jednak znaleźć odpowiednie złoże), albo możemy kupić od statków handlowych. Te dość często odwiedzają naszą kolonię z zapasami maszyn, surowców i ludzi, ale często z takimi samymi potrzebami. Taki handel jest jedynym źródłem gotówki w grze, a początkowo także pozwala na zdobycie potrzebnych surowców.



A niestety, gotówka jest bardzo potrzebna. Bo to jedyna waluta, za którą możemy kupować od handlowców rzeczy, ale także koloniści prócz żywności (kupowanej, bądź uprawianej na polach), domagają się również pieniążków za swoje usługi.
Od czasu do czasu, na naszą bazę napadają wrogie Xwingi (hmm... Lucas chyba nie byłby zadowolony, gdyby o tym wiedział), które niszczą nasze surowce, oraz bestia, która wyjada zapasy pożywienia. W pierwszym przypadku, możemy się przeciwstawiać budując, albo kupując armię (roboty bojowe, żołnierze, bądź własne Xwingi), w tym drugim jednak nic nie możemy poradzić. Dlatego warto mieć parę ton żywności na czarną godzinę.
Cała gra została napisana (o ile dobrze pamiętam) w Basicu, dlatego raczej nie spodziewajcie się 8 cudu świata. Prawdę mówiąc, prócz tytułowego obrazka, nie ma w niej żadnej grafiki. Wszystko odbywa się w trybie tekstowym. Szkoda, bo chyba dałoby się coś więcej wycisnąć z tej maszynki,



jakieś raporty graficzne i tym podobne. Tak więc cały czas spędzony nad Kolony będziemy przemieszczać się po różnego rodzaju tabelkach. I tu parę uwag, które ujemnie wpływają na odbiór gry. Po pierwsze, gra jest sterowana wyłącznie za pomocą joya. Początkowo, to nawet nie za bardzo przeszkadza, ale kiedy chcemy sprzedać np. 1000 sztuk żelaza, to zdecydowanie szybciej by po prostu wpisywało się 1000 i pozbywało się tych rzeczy z magazynów. Po drugie, i to zdecydowanie większe niedopatrzenie, w przypadku handlu możemy tylko działać w jedną stronę. Pozwólcie, że to wytłumaczę lepiej. Załóżmy, że chcemy sprzedać te 1000 sztuk żelaza. Jednak, jeżeli za długo wciśniemy joystick w prawo i staniemy np. na 1011, to nie będziemy mogli już tego poprawić. Przez co, czasami zdarza się sprzedać potrzebne generatory mocy. A ten błąd, to ewidentna niedoróbka, bo np. w menu wydobywania surowców, czy w menu wypraw można dowolnie manipulować liczbami. Tu znowu jest nieco inny problem, bo czasami zwiększamy liczby wciskając prawo, a czasami w górę. Naprawdę niewiele czasu zabrało by programistom naprawienie tych niedoróbek.
Gra, mimo ewidentnych błędów jest jednak, godna polecenia. Można sobie pograć nawet w kilka osób. Szkoda jednak, że nie poświęcono jeszcze dosłownie kilka dni, na poprawienie tych paru usterek, które znacznie uprzyjemniłyby zabawę z Kolony.



Wings of Death (Atari ST/STE)
Developer: Thalion
Wydawca: Thalion
Rok wydania: 1990
Recenzja: Dracon__

Każdy z nas marzył o byciu ptakiem choć przez kilka minut. W grze „Wings of death" wcielimy się w coś większego, opancerzonego i tylko pozornie wyglądającego na spokojnego bohatera wielu legend i mitów. Tak, tak - przemieniliśmy się w smoka i pod taką postacią przyjdzie nam zmierzyć się z olbrzymią ilością przedziwnych i bardzo niebezpiecznych stworzeń broniących dostępu do twierdzy złej czarnoksiężniczki Xandrilii. Przed nami długa droga przez siedem cudownych krain, których broni cała masa kreatur.



Trzeba grze przyznać, że od samego początku wciąga gracza w wir wydarzeń. Nie tylko swoim wyglądem, lecz również klimatem tajemniczości i ciekawości by zobaczyć co będzie dalej, czym jeszcze zaskoczy nas gra. A zadziwia na każdym kroku - przygotowaniem poziomów, świetną muzyką czy też wyglądem wrogich postaci (tu już na plus lub minus). Każdy świat cechuje się odmiennym klimatem i tak zaczynamy w pełnym niebezpieczeństw zamku gdzie natkniemy się na trójgłową bestię, by zaraz potem wylądować w dżungli pełnej mutantów gdzie nie musimy zbyt długo prosić się o kłopoty . Pięknie prezentuje się lodowa kraina, zdradliwa na każdym kroku (czego przykładem są niby nikomu nie szkodzące płatki śniegu). Ale dosyć o terenach działań (te polecam zwiedzić sobie samemu), ja zdradzać szczegółików nie będę. Wypadałoby przedstawić kilka z wielu reprezentantów zamieszkujących je istot. Poza elementami nieruchomymi terenu jak strzelające kwiaty (?), szkielety wyrzucające pociski wprost ze swojego umysłu, natkniemy się na masę przeróżnych latających przeszkadzajek. Wrogowie pojawiają się zawsze z tych samych miejsc, więc warto zwracać uwagę z której strony wyskakują, aby w razie kolejnego podejścia być już przygotowanym. Powiem wręcz, że czasem trzeba skupić się na lecących w naszą stronę wystrzałach i naciskać fire dla zasady, niż likwidować upatrzonych delikwentów. Na osłodę pozwolono nam przeorbazić się w jeden z pięciu rodzajów smoków, które różnią się zwinnością oraz rodzajem ognia. Tę ostatnią możemy sobie zwiększać, jeżeli zbierzemy pozostawione przez zabitych przeciwników odpowiednie symbole. Za każdym zebranym symbolem (maksymalnie pięć), zwiększa się nasza siła ognia, prędkość pocisku oraz kierunki w których strzelamy. Najbardziej sobie upodobałem „dragon fire", szczególnie jej najsłabszą odmianę, a za to najszybciej strzelającą. Bardzo przydaje się na duże skupiska wrogów, gdzie ostra wymiana argumentów pozwala toczyć dalej rozgrywkę. Poza wymienionymi broniami natkniemy się na trzy rodzaje pomocy - niszczycielskie „coś" naprowadzające się samoczynnie na wrogie obiekty, eksterminacja wszystkich wrogów na ekranie, łącznie z lecącymi w naszą stronę pociskami (czasami ratuje z najgorszej sytuacji) oraz moją ulubioną niszczycielską kulę krążącą wokoło nas. Można ją sobie samemu rozbujać wedle uznania co pomaga siać spustoszenie na dość sporym kawałku terenu. Dodatkami jest przyspieszenie naszego gada, zebranie chwilowej tarczy ochronnej czy pomocny autofire. Unikajmy natomiast czaszek (choć czasami się nie da) ponieważ przywracają nas do stanu pierwotnej, nierozbudowanej wersji potwora.
Pora na ocenę oprawy audio-wizualną skrzydeł śmierci. Jest bardzo dobra (jak na Atari ST oczywiście), bardzo fajnie rysowane i kolorowe plansze (zamrożone twarze w wodzie, zniszczone galeony, wulkany itp) oraz dość dobrze wykonani przeciwnicy. Niemniej jednak wrogowie to loteria, jedni wykonani są jak najbardziej poprawnie zaś inni przedstawiają niewiadomo co i człowiek się tylko zastanawia czy to nie aby jakaś imitacja? Szkoda również, że kierowany przez nas smok

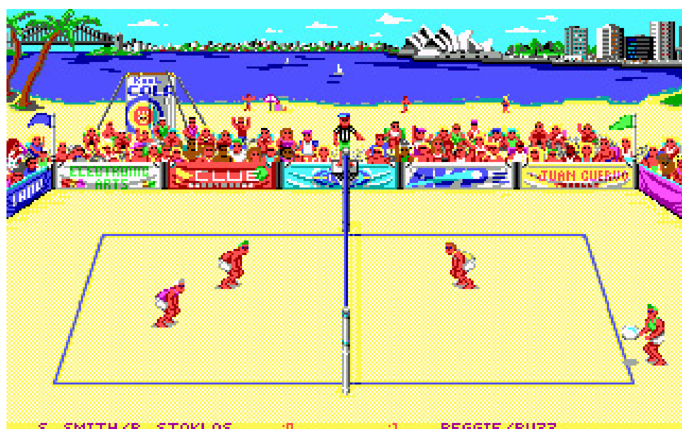


oprócz zmienianego wyglądu nie wyróżnia się kolorami, sprawia wrażenie wypranego obrońcy ludzkości. Muzyka w grze to osobny temat, dla mnie bardzo dobra (Jochen Hippel odwalił kawał dobrej roboty) i pomagająca wczuć się w smoczy świat.
Podsumowując „Wings of death" jest grą, której nie polecam, a namawiam do zagrania. Mniemam, że znajdzie wielu swoich zagorzałych wielbicieli. Ja przechodzę ją przynajmniej raz w roku kiedy tylko zatęsknię za całym jej klimatem. Tak samo przyjemne było granie w nią kiedyś, kilka dni temu jak i dzisiejsze przechodzenie aby zebrać potrzebne screeny. Chyba więcej zachęcać nie musze, każdy amator tego typu gier (który w nią nie grał) powinien się skusić... i nie tylko on.



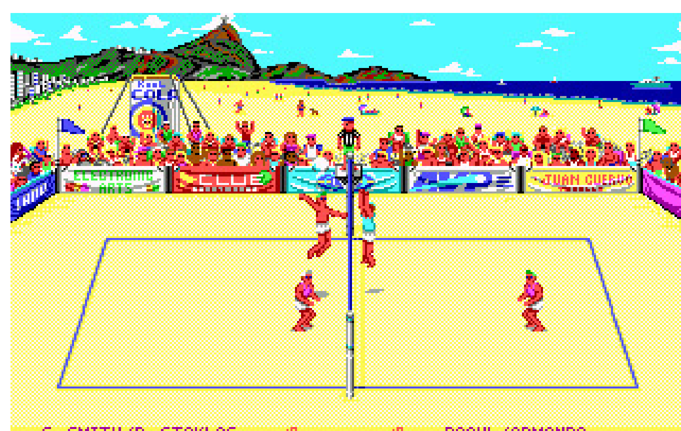
Kings of the Beach (PC & C64)
Developer: Electronic Arts
Wydawca: Electronic Arts
Rok wydania: 1988
Recenzja: Junior

Wiosna wkoło, słupek rtęci lawiruje między dwudziestą a trzydziestą kreską, a słońce opuszcza nas tylko raz na dobę. Znakomita pogoda żeby wyjść na spacer, na plażę, zagrać z kumplami w siatkę. Niestety, bardzo mało rodaków posiada dostęp do dużej powierzchni piasku. Tym pozostaje siatkówka halowa lub... komputer. Tak, tak, nie mylę się. Jak wiadomo, owa dość popularna nad Wisłą dyscyplina sportu (któż nie oglądał chociaż jednego meczu w Lidze Światowej z udziałem naszych?) nie doczekała się zbytniego zainteresowania producentów gier komputerowych. Jako fan wszelakich sportów “ruchowych” (wszakże szachy też są sportem, ale wcale się nimi nie fascynuje) z ubolewaniem pogodziłem się z tym faktem. Toteż ogromne było moje zdziwienie i radość, gdy spotkałem się z produkcją zatytułowaną “Kings of the Beach”. “A z czym to się je”, zapyta niejeden z was. Ano właśnie. Jest to “ta gra” o siatkówce. Nie sterujemy w niej żadnymi żelkami lub dziwnymi główkami z dużymi nosami, o nie. Tu mamy do grania dwóch prawdziwych mistrzów siatkówki plażowej, którzy zgodzili się udzielić swoich nazwisk. Są to: Sinjin Smith i Randy Stoklos.
A więc wiemy kim gramy, teraz kilka słów o tym, jak gramy. A gramy pięknie. Grafika, jak na 1988 rok, jest całkiem niezła. Mamy tu boisko 2D, graczy 2D, publiczność 2D, sędziego 2D i otoczenie 2D. Zawodnicy różnią się między sobą jedynie kolorami koszulek (lub jej całkowicie brakiem) i spodenek. Sędzia po każdej akcji wskazuje, kto wygrywa wymianę. Publiczność co piękniejsze akcje nagradza brawami. Otoczenie natomiast zaczerpnięte jest z prawdziwych miast, w których występujemy. I tak np. grając w Rio na słynnej Copacabanie daleko w tle możemy dojrzeć ogromny posąg Chrystusa, a w Sydney widzimy sławną operę. Ogólnie rzecz biorąc, pod kątem graficznym gra prezentuje się bardzo dobrze.



Co do dźwięków, to też nie można narzekać. Każde ciekawsze wydarzenie ma przypisany inny, np. wiwatujący tłum brzmi inaczej niż złoszczący się na sędziego zawodnik. Słowem, jak na tamte czasy również bardzo dobrze, chociaż ja tak naprawdę do dźwięków nie przywiązuje większej uwagi (chyba, że mnie naprawdę drażnią :-)

A teraz do samej rozgrywki. W grze mamy do wyboru kilka trybów. Oprócz treningu trzech podstawowych zagrań również spotkanie towarzyskie oraz tryb główny, czyli tytułowy turniej o nagrodę Króla Plaży. W tym ostatnim przebijamy się przez spotkania z coraz silniejszymi przeciwnikami. Co trzy mecze zmieniamy plażę, na której gramy. Co trzy mecze dostajemy też kod, który później wpisujemy w menu i dzięki temu omijamy przebyty już odcinek turnieju (patrz: Tipsy). Mamy też oczywiście trening, który przeprowadza nas przez podstawy sterowania i tzw. test-mecz z losowo wybranym przeciwnikiem.



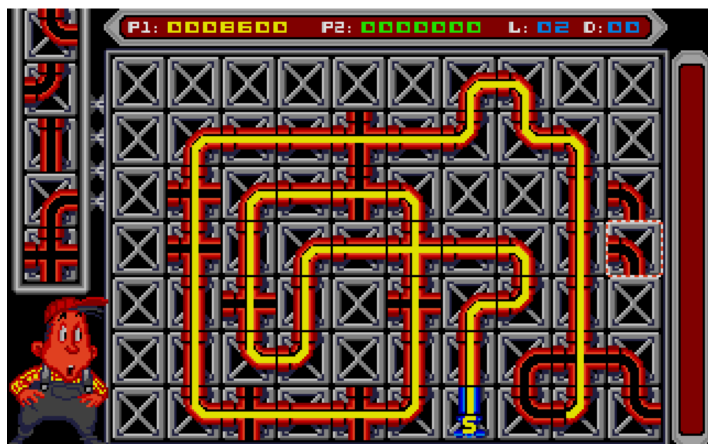
A co do samego sposobu rozgrywania meczy. Sterujemy jednym tylko zawodnikiem z pary, możemy zresztą też sterować drugim. Wybieramy również, czym sterujemy. Mamy do wyboru dwa ustawienia klawiatury i mysz. Polecam klawiaturę, gdyż używamy tylko trzech przycisków + strzałek (chociaż b. często komputer sam podprowadza naszego zawodnika pod piłkę). Do gry myszką potrzebujemy trzech przycisków (kółeczko nie wchodzi w rachubę), a i tak kierowanie zawodnika jest piekielnie trudne. Nie muszę chyba wspominać, że dzięki takiemu rozwiązaniu możemy współpracować ze swoim kolegą (ew. koleżanką) przy jednym kompie. Mamy również do wyboru trzy poziomy do wyboru, jednak nie ma dużej rożnicy między poziomami „easy” & „hard”. Większe zróżnicowanie zapewniają nam przeciwnicy na kolejnych etapach gry. W czasie meczów występują też krótkie wstawki prezentujące reakcje graczy (jak np. okazywanie radości)
Czas na podsumowanie. Gra, jako jedna z niewielu poruszająca tą wspaniałą tematykę, jest super. Jedynymi wadami może być stary sposób liczenia punktów, przez co niekiedy pocimy się grubo ponad pół godziny z jednym przeciwnikiem. Ale jako że jako niektórzy wolą, jeśli gry nie kończy się w jeden odciniek telenoweli brazylijskiej, to ten minusik tak naprawdę staje się plusikiem. Zapraszam do gry!

Tipsy:
Hasła te wpisujemy w menu “Registration” w linijce “Password”, i dzięki temu dostajemy się na wybrany poziom turnieju. Pierwszy poziom jest oczywiście dostępny bez hasła :-)
2.Sideout 3.Gekko 4.Topflite 5.Sundevil

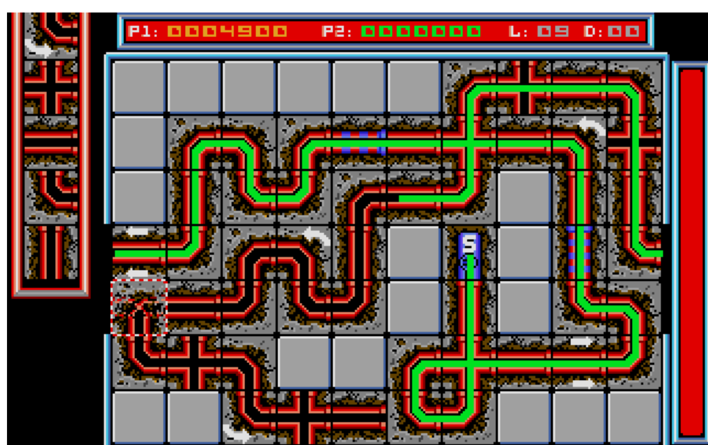


Pipe Dream / Pipe Mania (Atari ST/STE)
Developer: The Assembly Line
Wydawca: Lucasfilm
Rok wydania: 1989
Recenzja: Dracon__

Ciągnąc cykl gier logicznych, przy których zapewne każdy z nas czasami spędza miło wieczór, sugeruję zaznajomić się z produkcją wydaną przez znaną każdemu firmę Lucasfilm. Opowiada ona o przygodach pewnego hydraulika mającego do wykonania spory odcinek instalacji wodnej i ścigającego się z czasem oraz wszelakiej maści problemami technicznymi.



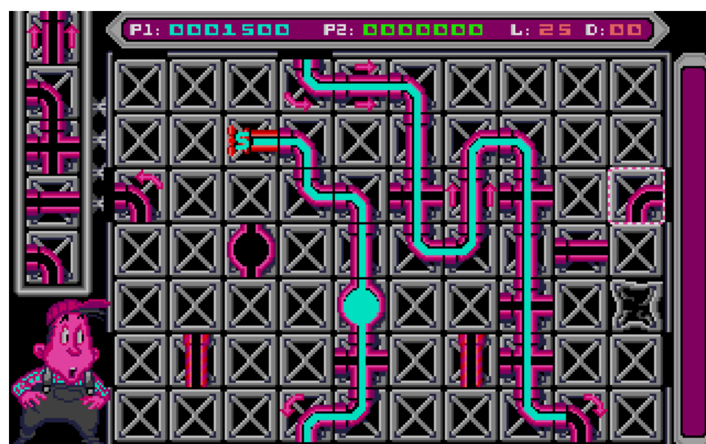
Cała akcja gry rozgrywa się na podzielonym na siedemdziesiąt pól terenie, gdzie ustawiamy kolejno rury. Komputer sam ustawia pierwszą z nich, jak i w późniejszych levelach rury bonusowe, dzięki którym zwiększamy liczbę zdobytych punktów. W lewej części ekranu widzimy kolejne pięć elementów, których będziemy mogli użyć do wykonania zadania dzięki czemu jako tako, z góry możemy sobie zaplanować sposób rozmieszczenia rurek. Z prawej zaś strony widnieje pasek dostępnego czasu gdzie czarno na białym widać, w którym momencie zostanie odkręcony zawór z wodą. Oczywiste jest, że naszym celem jest ułożenie jak najdłużej trasy, niby proste, ale sprawy się komplikują. Im dalej



tym trudniej i ciekawiej, dodatkami są zepsute elementy konstrukcji gdzie nie będziemy mogli postawić rurki, czy też przeróżnej maści przejściówki spowalniające chwilowo pęd wody i pozwalające zyskać dodatkowe punkty i cenny czas na budowę kolejnych odcinków trasy. Zwróćmy także uwagę na elementy przeznaczone tylko do jednego kierunku przepływu cieczy. Gra pozwala na wymianę użytych elementów, jednak za każdą taką operację ubywa nam 50 punktów. Trwa to dość długo, więc czasami warto się zastanowić czy nie lepiej postawić dany kawałek w jakimś ustronnym miejscu.

Zauważmy również przejścia pomiędzy stronami planszy, często pomagają wyratować się z mokrej sytuacji. Rozgrywkę możemy prowadzić sami jak i we dwoje, zabawa staje się naprawdę przednia. Nadal skupiamy się na jednym ciągu rur, lecz tym razem każdy zarabia na siebie, choć trzeba ściśle ze sobą współpracować aby nie zamoczyć ubrań.

Wygląd gry nie straszy lecz i nie powala na kolana, mogło być lepiej i bardziej kolorowo. Oczywiście patrząc na rok wydania gry można zrozumieć te niedociągnięcia. Muzyki praktycznie brak, słychać tylko charakterystyczną początkową melodię zaś później już tylko odgłosy pracy i zbliżającej się wody.



„Pipe Dream” lub jak kto woli „Pipe Mania” jest jedną z ciekawszych i bardziej udanych produkcji tamtego okresu. Poprawne wykonanie i spora doza grywalności pozwoliło utrzymać ją w pamięci do dnia dzisiejszego. Dobra propozycja na przerywnik pomiędzy innymi grami, lecz pamiętajmy, że kiedyś się kończą dostępne poziomy i nie każdemu będzie się chciało do niej wrócić. Swoją drogą ciekawe, czy to nie końcówki tych rurek, wystają z laboratorium profesora Edisona?

Kody do poszczególnych leveli:

```
04 - HAHA
08 - GRIN
12 - REAP
16 - SEED
20 - GROW
24 - TALL
28 - YALI
```





Bubble Dizzy (Amiga)
Developer: Codemasters
Wydawca: Codemasters
Rok wydania: 1992
Recenzja: JimVonMoon

Dizzy – ta postać nie jest chyba obca żadnemu miłośnikowi klasycznych gier. Ten jajokształtny, ubrany tylko w parę czerwonych rękawic bokserskich i czerwone buty (czasem również w zielony kapelusz typu safari) bohater był szczególnie popularny w epoce komputerów 8-bitowych, z czasem jego popularność zaczęła zanikać, aż w końcu został praktycznie całkiem zapomniany. Jednak zanim firma Codemasters uznała, że Dizzy powinien trafić do lamusa stał się on głównym bohaterem całej serii gier przygodowo-zręcznościowych i czysto zręcznościowych (arcade). Bubble Dizzy zalicza się niewątpliwie do tej drugiej kategorii gier.

Fabuła gry jest dość zagmatwana. Otóż Dizzy postanowił udać się w podróż morską w celu spotkania się ze swoją ukochaną Daisy i podarowania jej w prezencie perłowego naszyjnika (który z pewnością zdobył podczas jednej ze swoich niesamowitych przygód). Niestety nasz roztargniony i zaślepiony miłością romantyk pomylił statki i zamiast wejść na pokład statku pasażerskiego, wsiadł na pokład pirackiej łajby dowodzonej przez złego Kapitana Blackheart'a. Swoją pomyłkę zauważył dopiero, gdy Blackheart zabrał mu naszyjnik przeznaczony dla Daisy i kazał wyrzucić Dizzy'ego za burtę na pełnym morzu. Trzeba przyznać, że nasz bohater znalazł się w wyjątkowo trudnej sytuacji: oto stoi na dnie rowu oceanicznego, wyposażony jedynie w gogle i rurkę do nurkowania (ciekawe skąd wytrzasnął ten sprzęt), z zapasem tlenu w płucach na kilkadziesiąt sekund i bez żadnego prezentu dla ukochanej. Trzeba coś z tym zrobić...

I właśnie tu wkracza gracz.

Bez wątpienia priorytetowym zadaniem gracza jest wydostanie Dizzy'ego na powierzchnię. Ponieważ, jak powszechnie wiadomo, jajka nie potrafią pływać, więc w celu wykonania tego zadania musimy wykorzystać unoszące się z dna ku powierzchni pęcherzyki powietrza – Dizzy stając na bańce unosi się razem z nią, aż do momentu, w którym ona pęka. Poszczególne bąbelki, w zależności od wielkości, charakteryzują się innymi własnościami - małe pęcherzyki unoszą się szybciej niż większe bańki, ale za to szybciej pękają. Po wzniesieniu się o pewien odcinek drogi gracz może odpocząć na jednej z licznych półek skalnych (byle nie za długo) lub zatrzymać się na jednej z nich w celu zebrania przedmiotów bonusowych (o których mowa będzie jeszcze później). Poza często zdradzieckim ukształtowaniem podwodnych jaskiń w drodze ku powierzchni naszemu bohaterowi przeszkadzać będą liczni przedstawiciele podwodnego świata zwierząt. Kraby, rekiny, węgorze – to tylko niektóre ze stworzeń, z którymi Dizzy będzie musiał się zmierzyć (a raczej których będzie musiał unikać albowiem podczas kontaktu z tymi przeciwnikami gwałtownie spada poziom dostępnego dla nas tlenu). No właśnie – tlen – czyli to o czym marzy każde płucodyszne stworzenie (lub jajko) znajdujące się kilkadziesiąt metrów pod wodą. O jego poziomie gracz jest informowany za pomocą pionowego wskaźnika znajdującego się po prawej stronie ekranu. Jeśli zauważymy, iż poziom ten zbliża się do zera wówczas należy rozglądnąć się za jedną z butli tlenowych (można je znaleźć w kilku miejscach na każdej planszy), które w pewnym stopniu uzupełniają dostępny dla nas zapas tlenu. Jest to dość ważna sprawa, bowiem, jak nietrudno się domyślić, po skończeniu się tlenu nasz bohater zamienia się w karmę dla ryb, a my musimy zaczynać całą przeprawę od początku.

No dobrze – powiedzmy, że problem wydostawania się na powierzchnię oceanu mamy już omówiony. No, ale co z prezentem dla Daisy? Nie możemy chyba pozwolić, żeby nasz bohater wrócił do ukochanej z pustymi rękami i zamiast buziaka dostał patelnią po głowie? Jasne, że nie możemy! W celu zrobienia nowego naszyjnika gracz będzie musiał po drodze zbierać leżące tu i ówdzie perły. Jeśli po ukończeniu ostatniej planszy (a jest ich 5)



Dizzy będzie posiadał odpowiednią ilość pereł wówczas z czystym sumieniem możemy powiedzieć, że ukończyliśmy grę. Natomiast jeśli ilość zebranych przez nas pereł będzie niewystarczająca wówczas nie dostąpimy zaszczytu zobaczenia ekranu końcowego i usłyszenia przygrywającej w tle muzyczki, a Dizzy nie będzie miał po co wracać do domu (warto tu zaznaczyć, że Daisy też nosi rękawice bokserskie).

To chyba tyle jeśli chodzi o zasady i przebieg gry. Teraz skoncentrujmy się na jej technicznej stronie. Grafika jest dość ładna i starannie wykonana - może się podobać nawet dziś, pomimo iż od premiery gry minęło już 11 lat. Niewiele gorzej prezentuje się oprawa dźwiękowa. W trakcie gry cały czas towarzyszy nam miła dla ucha muzyczka utrzymana w klimatach karaibskich. Niestety poza muzyką w grze nie ma żadnych innych dźwięków (jest to zresztą charakterystyczne dla całej serii przygód Dizzy'ego). Wykonanie z pewnością zasługuje na czwórkę z plusem. Jeśli chodzi o wady to zaliczyć do nich niewątpliwie należy brak możliwości zapisu stanu gry pomiędzy poszczególnymi etapami.

Bubble Dizzy, jako produkt przeznaczony raczej dla młodszych graczy, nie jest może grą skomplikowaną ani szczególnie ciekawą, ale ładne wykonanie i ciekawy pomysł sprawiają, że może ona zwrócić na siebie uwagę również starszych odbiorców (chociaż raczej nie na długo). Przejście jej zdecydowanie nie należy do rzeczy łatwych (o ile zbieramy perły – samo wydostanie się na powierzchnie zazwyczaj jest dość proste) i wymaga od gracza poświęcenia sporej ilości czasu i cierpliwości. Oczywiście dla miłośników Dizzy'ego jest to pozycja obowiązkowa.





Quake 2 (PC)
Developer: id Software
Wydawca: Activision
Rok wydania: 1997
Recenzja: Maciej Kaczyński

Quake 2 to całkowite przeciwieństwo wydanego rok wcześniej tytułu id Software – jest spójny, ładny i ma to coś. Oto przed wami Quake 2 – najlepsza część trylogii (jak na razie).
1997 to rok szczególny dla FPSów. Prócz omawianego tytułu na rynek wkraczał Epic z Unrealem, a akceleratory 3D przystępowały do zaciętej wojny. Nawet FPSy powoli zaczynały wyrastać ze schematu znanego od niepamiętnych czasów.
Po uruchomieniu gry oglądamy intro (to pierwsza gra id, w której możemy podziwiać wprowadzenie), w którym nasz dzielny marine robi desant na planetę Stroggów (którzy wcześniej zaatakowali Ziemię). Jak nietrudno się domyśleć, po licznych przygodach i niebezpieczeństwach, w pojedynkę zażegnamy niebezpieczeństwo.
Gra jest sporawa. Składa się z 9 misji, które składają się z kolei z kilku map. Podobnie jak w Hexenach, zastosowano tu hub-levele, czyli pomiędzy mapami możemy się poruszać (a nie tak jak to było w Doomach czy Quake1, jeżeli już skończyliśmy poziom, to się do niego wrócić nie możemy). Dzięki temu gra jest ciekawsza i bardziej urozmaicona. Wreszcie mamy do czynienia z naprawdę dużymi lokacjami i bardziej wymagającymi problemami (choć bez przesady). Z drugiej strony, jeżeli się zatniemy, to możemy spędzić naprawdę sporo czasu na przeczesywaniu całego terenu w poszukiwaniu rozwiązania. Ale coś za coś.
Zadania przed jakimi będzie stawał nasz marine są dość standardowe – otworzyć jakieś drzwi, coś zniszczyć. Całe szczęście, że przedmioty, którymi będziemy się posługiwać są zróżnicowane (koniec z identycznie wyglądającymi kluczami czy kartami kodowymi).
Czas przejść do mięcha, czyli wygrzewu. Na swojej drodze spotkamy 15 rodzajów wrogów (nie licząc bossów). Na mapach jest ich rozsądna ilość i o ile nie będziemy się błąkać w poszukiwaniu zagubionego klucza, nie będziemy się nudzić. Niestety, jeżeli nie poruszają się w większych grupach, bądź nie zajdą cię od tyłu, to nie stanowią zagrożenia. To samo dotyczy, niestety, bossów (łącznie z ostatnim) – wystarczy się ruszać, a nie ma na nas mocnych. Amunicji do broni jest pod dostatkiem (jeżeli nie strzelamy na wiwat), pancerza i apteczek także. Generalnie, gra do zbytnio trudnych nie należy. Cała scenografia, wrogowie i bronie są futurystyczne. Mapy to różnego rodzaju kompleksy z komputerami, windami, transporterami, przeciwnicy to cyborgi, mutanty itp.
Twórcy udostępnili nam 10 broni rażenia (albo 11, jeżeli weźmiemy pod uwagę że granaty można rzucać, bądź wykorzystać granatnik), o klasycznym już podziale. Mamy pistolecik, karabin maszynowy, shotguna, wyrzutnię rakiet, BFG, a także railgun (czyli marzenie każdego snajpera). Arsenał jest dosyć dobrze wyważony i nie będzie problemu z jego wykorzystaniem. Zastrzeżenia można mieć jedynie do tempa walki i do mocy niektórych broni. Rakiety, tak efektywne w Q1, tu lecą bardzo wolno i mają dość małą moc. Karabinek bezlitośnie odrzuca w górę, jakby to był jakiś CKM. Jest to oczywiście kwestia przystosowania się i przyzwyczajenia, ale sporo osób właśnie dlatego nie lubi Quake'a 2.
Prócz śmiercionośnych zabawek, na naszej drodze spotkamy sporo różnych przydatnych przedmiotów – apteczek, pancerzy, aparatów do oddychania pod wodą, chwilowej nieśmiertelności, czy quadów. Dobrze, że możemy z nich skorzystać w dogodnym momencie, a nie są aktywowane od razu po podniesieniu jak to miało miejsce w Quake'u.
Cały czas nasz żołnierz ma łączność z dowództwem, które daje nam zadania do wykonania. Tak więc, ciągle jesteśmy „prowadzeni za rączkę", choć w niektórych przypadkach polecenia nie są zbyt precyzyjne.



Przez ten rok, który minął od premiery Quake'a, widać że technika posunęła się znacznie do przodu. Świat jest dużo bardziej szczegółowy – w kompleksach są komputery, w kopalniach wagoniki, wiertła, pompy. Postacie przestały wyglądać szkaradnie, choć dzisiaj tekstury są już miernej jakości. Miło wreszcie zauważyć zmianę tekstur na wrogach (wraz ze spadkiem zdrowia, pojawiają się plamy krwi). Gra chodzi już spod Windowsa i obsługuje wszystkie liczące się standardy grafiki 3D. Niestety, tryb OpenGL wydaje się zbyt ciemny, w stosunku do Glide czy trybu software'owego. W przeciwieństwie do pierwszej części, tu nawet da się grać w tym ostatnim trybie. Niestety silnik id, niezbyt dobrze radzi sobie z dużymi, otwartymi przestrzeniami, więc większość czasu spędzimy albo pod ziemią, albo we wnętrzu jakiś budynków, od czasu do czasu chodząc na świeżym powietrzu.
Grze mogę zarzucić trzy sprawy – niezbyt dobrze rozwiązane schodzenie po drabinach (oj ile razy ja spadałem), kiepskie przywoływanie wind (z tego samego powodu) oraz samoczynnie otwierające się drzwi. Jasne, to już było w pierwszym Quake'u, ale tam też to bardzo denerwowało. Dodanie jeszcze jednego przycisku nie skomplikowałoby zbytnio gry, a znacznie umiliło zabawę.
Po tych 6 latach od powstania gry, Quake 2 wciąż jest całkiem przyzwoitym tytułem. Ma dopracowany i dość długi tryb dla jednego gracza i niezły (choć dla niektórych dopiero po „przyśpieszeniu" gry) tryb dla wielu graczy. Jasne, nie jest to żaden przełom w grach FPS, ale sprawnie i z konsekwencją zrealizowany shooter.
Tylko za cholerę nie wiem, czemu nazywa się Quake 2.



Nancy Drew: Secrets Can Kill (PC)
Developer: Her Interactive
Wydawca: Infogrames
Rok wydania: 1998
Recenzja: Maciej Kaczyński

Nawet nudna wizyta u rodziny może przerodzić się w ciekawą i niebezpieczną przygodę. W grze wcielamy się w nastolatkę - Nancy, która będzie musiała rozwiązać trudną zagadkę kryminalną. Jeden z uczniów liceum, niejaki Jake Rogers, został zamordowany. Policja nie ma żadnych podejrzanych, ani nawet motywu, dlatego prosi naszą bohaterkę o pomoc.
Gra, podobnie jak seria książek i filmów, jest przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców, chociaż tematyka niezbyt pasuje do dziesięciolatków. Prócz morderstwa, w grze spotkamy się z oszustwami, włamaniem czy szantażem. Jeżeli nawet nie mamy już tych nastu lat, to i tak możemy się podczas gry dobrze bawić. Poziom trudności nie jest za wysoki. W całej grze rozmieszczono dziesiątki mniej lub bardziej ukrytych podpowiedzi. Jeżeli przypadkiem nie będziemy wiedzieli jak rozwiązać jakiś problem, wystarczy przejść się po okolicznych pomieszczeniach i poszukać wskazówek. Czasami są przedstawione jako rymowanki, innym razem jako wiadomość napisana alfabetem morsa, albo po prostu jako zwykły tekst, tyle że napisany od tyłu. Naturalnie, to sytuacja bez sensu, bo kto miałby biegać po szkole i okolicach i zostawiać wszędzie wskazówki, ale pomińmy to niedopatrzenie.



Paradoksalnie, najtrudniejszą zagadkę napotykamy już na samym początku. Żeby zdobyć kod do komputera w szkole, musimy ułożyć dość trudną układankę. Reszta nie powinna sprawić już podobnych problemów, bo polegają głównie na poznaniu odpowiedniego hasła.
Gra nie jest rozbudowana. Są cztery podstawowe miejsca, pomiędzy którymi możemy się przemieszczać - mieszkanie cioci, budynek szkoły, okoliczny bar oraz apteka. Wszystkie, prócz samego liceum, składają się z dwóch czy trzech pomieszczeń. W całej grze możemy porozmawiać zaledwie z czterema osobami. Na szczęście, mają dużo do powiedzenia i ciągle przybywa im kwestii wraz z postępami w śledztwie. W całej grze nie ma więcej niż dziesięć przedmiotów, więc na pewno się nie pogubimy w ich gąszczu. Przedmiotów używamy dość logicznie, nawet jeżeli niezgodnie z przeznaczeniem. Najwięcej czasu spędzimy jednak na podróżowaniu po pomieszczeniach szkoły w poszukiwaniu ciekawych informacji i rozszyfrowywaniu podpowiedzi.
Momentami czujemy się jednak, jakby to była nie gra, ale interaktywny film, ponieważ nie zawsze mamy świadomość zdobycia jakiejś ciekawej informacji. Dopiero nowa opcja dialogowa nam to uświadamia. Tak było podczas przeglądania jednej z książek w bibliotece, kiedy Nancy zorientowała się że medalion, który nosi jedna z bohaterek oznacza Łabędzia, który także jest symbolem szkoły Judo. A wcześniej na pewno nie poruszaliśmy tego tematu z Connie.



W grze możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności. Najbardziej odczuwalną zmianą jest zmniejszenie ilości klocków (z 24 do 15) w układance. Jeżeli to nie wystarczy, zawsze możemy skorzystać z telefonu do znajomych, by zasięgnąć ich rady. Duże brawa należą się twórcom gry, za tak przyjazne dla początkujących graczy podejście. Niestety i tu są pewne niedociągnięcia. W grze możemy zginąć. Na szczęście dzięki opcji Drugiej Szansy, cofamy się do momentu bezpośrednio poprzedzającego to wydarzenie. Największym zarzutem w stosunku do gry jest fakt, że można w niej się zablokować. To spore niedopatrzenie i nie powinno mieć miejsca, nawet jeżeli taka sytuacja jest mało prawdopodobna.
Grę obserwujemy z oczu bohaterki. Niestety, widać że gra powstała pięć lat temu. Grafika, choć niebrzydka, odstaje od dzisiejszych standardów. Początkowo można mieć zastrzeżenia do połączenia rysowanych postaci, ze stworzonymi za pomocą komputera lokacjami. Na szczęście, dość szybko przestajemy zwracać na to uwagę. Szczególnie, że dzięki temu zabiegowi możemy podziwiać całkiem ładne i szczegółowe animacje. Hulk - jeden z najlepszych zawodników w futbolu amerykańskim, bawi się piłką, a właściciel baru czyści naczynia. W większości gier z tamtego okresu obserwowalibyśmy co najwyżej statyczne kukły. Pomieszczenia, które zwiedzimy są dobrze przygotowane i bogate w szczegóły. W barze mamy stoliki, krzesełka, a nawet szafę grającą i bilard elektroniczny.

Ciąg dalszy na stronie 18



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (PC)
Developer: Lucas Arts
Wydawca: Lucas Arts
Rok wydania: 1992
Recenzja: Junior

No to jazda
Charakterystyczna muzyczka, znany wszystkim napis przez pół ekranu i przebojowe wejście głównego bohatera na plan przez okno przy pomocy bicza. Czy komuś mówi coś takie rozpoczęcie? Tak, oczywiście. To kolejny produkt z najsławniejszym archeologiem w roli głównej, Indianą Jonesem. Mówię kolejny, bo któż nie zna trylogii filmów Stevena Spielberga (żałuję, że do tej pory powstały tylko trzy filmy, w końcu taki Bond ma ich 20), czy choćby jednej z wielu gier komputerowych, np. „Ostatnia krucjata". Jednak część,A którą właśnie recenzuję, zdecydowanie różni się od poprzednio wydanych tytułów. Zasadniczą różnicą jest to, że tym razem panowie (szczerze powiedziawszy nie mam pojęcia, czy są tam jakieś kobiety, jeśli tak, uświadomcie mnie) z Lucas Arts nie posłużyli się gotowym scenariuszem filmowym, lecz stworzyli własny, oparty jednak na bardzo popularnej, choć nie bardzo często ruszanej legendzie o Atlantydzie. Wynik? O tym za chwilę.



Nowe szaty Indiany
Nie muszę chyba wspominać, że jako wierny fan serii o dzielnym archeologu z pewną ostrożnością zabierałem się parę lat temu za tę grę (wiadomo, jak czasami jest z tymi grami na licencjach). Jednak teraz mogę powiedzieć: pomysł nie został zmarnowany! Ale po kolei. Jeśli chodzi o stronę wizualną (tzw. graficzną) gra jest o niebo ładniejsza niż „Ostatnia Krucjata". Scenerie są bardziej realistyczne, wyraźniejsze, zrobione bardzo pomysłowo, chociaż nie za bardzo rozległe. Większość z nich oglądamy tradycyjnie z boku, choć niekiedy wykorzystywany jest widok z lotu ptaka (kiedy, to za chwilę). Postacie również wyglądają są rewelacyjnie. Wyraźnie widać rysy ich twarzy (bez trudu ich rozpoznajemy i rozróżniamy), poruszają się naturalnie i zgodnie z wszelkimi prawami biologii, fizyki itd. W trakcie gry do ucha przygrywa nam muzyka skomponowana przez samego Johna Williamsa (twórcę oryginalnej ścieżki dźwiękowej do filmów z Indianą), a także kilku innych muzyków. Muzyka jest ładna, zmienia w się w zależności od miejsca, w którym się znajdujemy (np. gdy błądzimy po pustyni), chociaż nie łudźmy się, orkiestry nie usłyszymy.

To, co tygryski lubią najbardziej
Jednak najważniejsze w przygodówkach jest fabuła z towarzyszącymi jej zagadkami (albo na odwrót, co kto woli). Jak już zaznaczałem, twórcy stworzyli własny scenariusz i wywiązali się doskonale z tego zadania. Indy wpada na kolejny spisek nazistów. Chcą oni mianowicie odnaleźć legendarną Atlantydę i zagarnąć ich zapasy niezwykle energetycznego surowca, który będzie mógł być wykorzystany do niecnych celów Nazistów. My, korzystając ze wskazówek z „Zaginionych Dialogów Platona", musimy tam zjawić się przed nimi, by pokrzyżować plany hitlerowców. W historii z Indianą nie mogło zabraknąć również pięknej partnerki, znajomej doktora Jonesa - Sofii.
No więc co w tym takiego rewelacyjnego, spytacie. Ano to, że w grze są trzy ścieżki dotarcia do celu. W praktyce oznacza to, że gra posiada trzy różniące się między sobą scenariusze. Różnice są na tyle duże, że nie będziemy się nudzić przechodząc grę n-ty raz, i na tyle niewielkie, że nie pogubimy się w całej historii.
Nasze przygody podzielone są na kilka etapów, w których odwiedzamy różne ciekawe lokacje (jak choćby Islandia, Monte Carlo, algierską pustynię czy w końcu tytułową Atlantydę). W każdej z nich mamy do pokonania kilka lub kilkanaście zagadek. Nie są one ani absurdalnie łatwe ani absurdalnie trudne. Słowem: w sam raz. Rozwiązanie większości w nich tkwi we wspomnianym już dziele Platona lub w rozmowach, do rozwiązania pozostałych potrzeba odrobiny logiki. Oprócz zagadek czekają na nas ciekawe minigry zręcznościowo-logiczno-jakieśtam. W większości oglądamy je z lotu ptaka. I tak dla przykładu: pościg samochodowy po Monte Carlo, ucieczka wielbłądem przez pustynie, śledzenie pewnego sługi po zatłoczonych ulicach Algieru i poszukiwanie niemieckiej łodzi podwodnej na



pokładzie lecącego balonu. To tylko niektóre atrakcje. Pozostałe to: walki na pięści, przeskakiwanie nad rozpadlinami za pomocą bicza, niezapomniana przejażdżka w dziwnym pojeździe Atlantydów czy błądzenie po słynnym labiryncie Minotaura.

Ciąg dalszy na stronie 13



King's Quest 2 (PC)
Developer: Sierra
Wydawca: Sierra
Rok wydania: 1987
Recenzja: Maciej Kaczyński

Jak zapewne część z was pamięta (czy to czytając recenzję, czy to przechodząc grę samodzielnie), pierwsza część King's Questa zakończyła się nagłym zejściem z tego świata starego króla Edwarda i wstąpieniem na tron Sir Grahama (w którego przyszło nam się wcielić). Wraz z nowym królem i odzyskaniem czarodziejskich przedmiotów, królestwo Daventry zaczęło odbudowywać się z ruiny. Brakowało tylko jednego - następcy tronu. Król Graham zdawał sobie z tego sprawę i postanowił się ożenić. Niestety, żadna z kandydatek nie przypadła monarsze do gustu, dopóki nie zobaczył JEJ (w magicznym lustrze). Okazało się, że rzeczoną pięknością jest księżniczka Valanice z królestwa Kolyma, która została (na złość graczowi ma się rozumieć) uwięziona w pilnie strzeżonej komnacie Szklanej Góry.
Pora więc zdjąć z kołka podróżny kapelusz i po raz kolejny wyprawić się w daleką podróż, tym razem w poszukiwaniu miłości. Jak więc widać, fabuła niezbyt odbiega od tego, czego możemy spodziewać się po kolejnym tytule z tej serii. Filozofia tworzenia gier przygodowych (jeszcze wtedy szumnie nazywanych 3-D Adventure) Sierry, nic ale to nic się nie zmieniła. Nadal, niestety, jesteśmy skazani na błądzenie po wyspie Kolyma w poszukiwaniu przedmiotów i miejsc, gdzie te przedmioty możemy użyć. A, że teren jest większy niż w części pierwszej, czeka nas żmudna praca. Na szczęście, niektóre przedmioty od razu się rzucają w oczy, podobnie jak sposób ich wykorzystania. Po raz kolejny Roberta Williams wykorzystała bajki i podania ludowe do zaludnienia okolicy. I tak, w tej części po raz kolejny spotkamy czarownicę (która oczywiście chce nas zjeść), oddamy przysługę Neptunowi, spotkamy Czerwonego Kapturka (wraz z Babcią i Wilkiem) a nawet zmierzymy się z hrabią Drakulą. Niestety, podobnie jak w części pierwszej, nie wszystkie zapożyczenia są oczywiste (przynajmniej dla mnie nie były), przez co trudno mówić o przejrzystych zagadkach. No bo kto się domyśli, np. że duchy przegania się zażywając magiczną kostkę cukru (sic!). Na szczęście, logiczność zagadek w drugiej części jest chyba trochę większa.
Niestety, nadal nie zrezygnowano z durnych elementów zręcznościowych - tu na szczęście nie trzeba uciekać przed żadnym trollem. Ba, jak się ma szczęście to nie trzeba uciekać przed nikim (a jest do uciekania Czarodziej, Wiedźma, Wilk i Skrzat). Niestety zwiększono ilość pochyłych powierzchni po których musimy tak iść, żeby nie spaść, co jest niezwykle irytujące. Ale generalnie jakby mniej razy ginąłem w tej części, może dlatego że byłem ostrożniejszy?
Podłoże przygodowe, czyli fabuła i interakcja z innym osobami są bliskie zera. W grze możemy porozmawiać z dwoma osobami (to porozmawiać to i tak na wyrost, bo rozmowa ograniczy się jedynie do odpowiedzi na pytanie o imię). Fabuły też nie ma jako takiej, nic nas nie pcha do przodu, po prostu szukamy kolejnych kluczy, które posłużą do otworzenia kolejnych magicznych drzwi.



King's Quest II: Romancing the Throne nadal wykorzystuje silnik AGI, choć w porównaniu do części pierwszej wprowadzono niewielkie zmiany. Grafika co prawda nie uległa znaczącej poprawie, ale na niektórych planszach dodano animowane elementy i np. możemy obserwować jak woda rozbryzguje się o skałę na plaży. Dziś to oczywiście nie robi większego wrażenia, ale w 85 roku to było coś :) Niestety muzyka w wykonaniu PC Speakera, jest tak samo drętwa jak w części pierwszej (i uprzedzając - tak samo jak w 3), na szczęście magicznym przyciskiem F2 można ją wyłączyć. Bardzo dobrze, że poprawiono wreszcie szybkość działania gry, wreszcie można ustawić jakąś sensowną prędkość, żeby nie zasnąć nad klawiaturą, ani nie przekraczać bariery dźwięku.
Mimo, że gra jest zauważalnie lepsza niż Quest for Throne, to podobnie jak część pierwsza gry, ta pozycja też głównie jest przeznaczona dla absolutnych fanatyków Questów, oraz osób które wolą walory historyczne, niż rozrywkowe.

Dokończenie ze strony 12

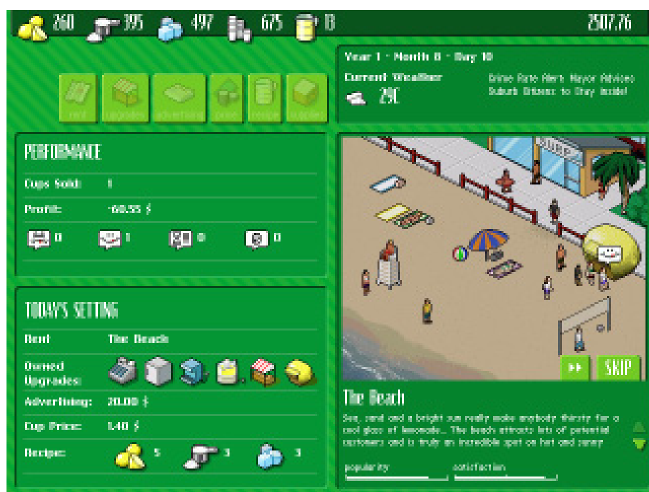
W grze nie brakuje elementów humorystycznych. Postacie nazistów wyglądają prześmiesznie (czyżby celowe karykatury ze strony autorów?), dowiadujemy się też dlaczego Indy ma na imię tak jak ma (powtórka z filmu „Ostatnia Krucjata”, kto oglądał, ten wie).
Z takim zachwytem wypowiadam się o tej produkcji, jednak nie myślcie sobie że gra jest bez błędów. Nie, nie, spokojnie, nic poważnego. Chodzi mi o błąd czysto merytoryczny. Jak to się dzieje, że bohater przesuwa olbrzymie drzwi (co prawda po kilku próbach, ale zawsze) i ogromny stalaktyt tylko jedną ręką? Wiedziałem, że Indiana to bohater i w ogóle, ale żeby Superman? Albo ten sam olbrzymi stalaktyt chowa to swojej małej i tak już wypełnionej torby. Wiadomo, że żeby zwiększyć grywalność nie bierze się pod uwagę pojemności torby, ale trochę szwankuje na tym realizm. Większych błędów na szczęście nie ma, a i te nie wpływają ujemnie na rozgrywkę (dobra, może się czepiam szczegółów, ale ktoś musi).

Koniec wspaniałej podróży
Cóż można chcieć więcej od gry przygodowej? Fabuła świetna i niebanalna, zagadki w sam raz, elementy zręcznościowe wyważone i na dodatek czasami ułatwione (więcej w mojej solucji). Nic tylko zasiąść w wolnym czasie przed kompem i przeżyć swój własny film. Niech legenda Atlantydy ożyje!



Lemonade Tycoon (PC)
Developer: Hexacto Games Inc.
Wydawca: Broderbund
Rok wydania: 2002
Recenzja: Maciej Kaczyński

Dawno, dawno temu za górami, za lasami, za siedmioma morzami (w istocie za oceanem, ale kto by był drobiazgowy) na komputer Apple II, powstała nietypowa gra ekonomiczna – Lemonade Stand. Zadaniem gracza było (jakżeby inaczej) sprzedawanie lemoniady, próbując się dorobić. W 2002 roku firma Hexacto podchwyciła stary temat i wypluła na świat Lemonade Tycoon w wersji na PC oraz na Palm i Pocket PC (co więcej w dowolnym momencie, możemy przenosić save'y z jednej wersji do drugiej).
Możemy grać na dwa sposoby – free game, albo tryb wyzwania. Oba niewiele się różnią od siebie, po prostu tryb wyzwania jest ograniczony czasowo i mamy miesiąc na dorobienie się jak największych pieniędzy.
W obydwu przypadkach zaczynamy zabawę na jednym z amerykańskich przedmieść, ze stolikiem, mikserem, małymi zasobami gotówki i ogromnymi ambicjami zdobycia kasy.



Prowadząc interes musimy kupować składniki (a więc cytrynę, cukier, kostki lodu oraz kubeczki), ustalić recepturę naszego napoju (żeby nie był ani za słodki, ani za kwaśny, ani zbyt ciepły), no i na koniec trzeba zaproponować jakąś sensowną cenę, bo nikt normalny nie kupi kubka lemoniady za kilkanaście dolarów. Trochę szkoda, że to ustalanie receptury to zabawa na 2-3 dni (robocze), bo całą grę w zasadzie można przejść na jednej – 5-3-3 (licząc od góry). Widać tu, niestety, zmarnowany potencjał. Po tym czasie ograniczymy się w zasadzie do liczenia pieniążków, rozbudowywania naszego imperium i uzupełniania zapasów.
Jak wspominałem, na początku jesteśmy super-amatorem, bez żadnego „specjalistycznego" sprzętu. Ale, za niewielką opłatą możemy sobie dokupić kilka rzeczy, które polepszą nasz byt i przyśpieszą obsługę klienta czy zamienić stolik na coś bardziej reprezentatywnego. Szkoda, że i na tym polu, nie mamy zbyt wiele do wyboru. Bo po kilkudziesięciu dniach mamy już wszystko, co dało się osiągnąć – lodówkę, najlepszą kasę, najlepszy mikser, maszynkę do lodów i najładniejszą budkę. O kilkuset dolarach na koncie nie wspominając. Żeby jeszcze w prawdziwym życiu było to wszystko takie łatwe.
A kiedy uznajemy, że na danym terenie osiągnęliśmy już wszystko, co tylko było do osiągnięcia, rzucamy się na głęboką wodę. Prócz naszego podwórka (gdzie zaczynamy zabawę), możemy przenieść się do centrum miasta, miejskiego parku, na plażę czy do centrum handlowego. Teoretycznie każda kolejna lokacja ma stanowić coraz większe wyzwanie, ale w praktyce schemat postępowania jest identyczny, a jedyne co nam pozostaje to zwiększenie ilości zapasów i ewentualne podniesienie ceny za kubek lemoniady.
Żeby nie było tak super, autorzy przygotowali nam trochę elementów mających urozmaicić nam zabawę. Mamy więc zmienną pogodę – temperatura raz rośnie, raz maleje, mamy deszcz i piękny słoneczny dzień. Przed każdym dniem mamy prognozę, dzięki czemu możemy przygotować się na większy, albo mniejszy ruch. Choć, prawdę mówiąc niektóre kombinacje pogody są dość osobliwe, typu 40 stopni Celsjusza i pełne zachmurzenie. Podobnie, brzydka pogoda miała niby odstraszać ludzi z plaży, a zwiększać ilość klientów w hipermarketach, ale nic takiego nie uświadczyłem, a przynajmniej nic zauważalnego.
Poza tym, mamy w grze różne zdarzenia losowe. Jest ich dość dużo i niezbyt często się powtarzają, ale... tak naprawdę niewiele dają. Owszem, gdy wypadnie ci zdarzenie o tym, że ludzie są niecierpliwi, albo że lemoniada okazała się niezdrowa, to twoje zarobki nieco spadają, ale i tak bez problemu można wyjść na swoje, a nawet sporo zarobić.
Największym wrogiem w Lemonade Tycoon jest, niestety, monotonia. Gra jest bardzo łatwa i bardzo szybko dochodzimy do momentu, w którym jedyne na co zwracamy uwagę, to ilość zapasów. Brakuje jakichś szczególnych wyzwań (np. ruskiej mafii która domaga się cotygodniowej opłaty za ochronę, albo musielibyśmy zebrać ogromną ilość pieniędzy na operację). Teoretycznie przy wyborze innej lokacji niż nasz ogródek, trzeba płacić codzienną opłatę, ale nawet te 50 dolarów, to jakaś 1/4 tego, co możemy zarobić w ciągu dnia. Dobrze gry zrobiłoby wprowadzenie jakiejś realnej konkurencji czy nawet trybu dla kilku graczy. Bo informacja, że ilość budek z lemoniadą się zmniejszyła, standardowo już niewiele wpływa na samą rozgrywkę. Niestety w wersji obecnej niczego takiego nie ma, może w 2.0 coś takiego wprowadzą. Bo bez tego, gra się za szybko nudzi.
Nie ratuje sytuacji nawet „giełda" na stronie twórców, gdzie umieszczane są najlepsze wyniki, bo zbyt wiele w początkowej fazie zależy od losowych czynników, a mniej od nas samych.
Oprawa gry jest bardzo skromna, wręcz ascetyczna. Na szczęście, dzięki temu nie trzeba jakiejś potężnej maszyny żeby móc się pobawić. Na pewno nie można o niej powiedzieć, że jest brzydka. Interfejs jest czytelny, dobrze pomyślany i nie musimy spędzić kilku godzin na poznanie jego tajników.
Muzyka i dźwięki nie odstają od całej reszty – słyszymy tylko moment sprzedaży kolejnej szklanki lemoniady, no i możemy posłuchać relaksującej muzyczki. Dodatkowe odgłosy, jak gwar klientów, ruch uliczny itd. po prostu pominięto.
Z Lemonade Tycoon najbardziej zadowoleni będą tacy, którzy od czasu do czasu zrobią drobne korekty i będą przyglądać się jak rosną zasoby w portfelu, albo tacy, którzy stawiają dopiero pierwsze kroki w grach ekonomicznych. Starych wyjadaczy, czy nawet średnio-zaawansowanych, gra raczej znudzi. A szkoda, kolejny zmarnowany potencjał.



Final Fight One (GBA)
Developer: Capcom
Wydawca: Capcom
Rok wydania: 2001
Recenzja: Maciej Kaczyński

POKE

W grudniu 1989 roku, japońska firma Capcom wydała na automaty jeden ze swoich lepszych tytułów – chodzone mordobicie o wiele mówiącym tytule – Final Fight. Dla tych, którzy nigdy nie mieli z grą do czynienia, parę słów wstępu.



Znanemu zapaśnikowi – Haggarowi - porwano córkę Jessicę. Haggar, nie wierząc w pracę policji, sam postanawia wziąć sprawy w swoje (a także Cody'ego – narzeczonego Jessici oraz Guya - jego znajomego) ręce i rusza przez miasto w poszukiwaniu porwanej. Przy okazji tłucze całe zastępy ludzi z gangu Mad Gear.
Gra okazała się sporym sukcesem, nic więc dziwnego że przeniesiono ją na różne platformy (choćby Amigę i SNESA) oraz doczekała się kolejnych odsłon, niestety już zdecydowanie mniej udanych.
W 2001 posiadacze Gameboy Advance doczekali się rimejku. Oto przed wami : Final Fight One.



Mamy do czynienia z typową grą z gatunku chodzonego beat'em up, czyli idziemy w prawo i nawalamy kolejnych gości, którzy stoją na naszej drodze. I tak przez 6 czy 7 różnorodnych poziomów. W porównaniu do oryginału, jest chyba ciut mniej przedmiotów, którymi możemy się posłużyć w czasie wędrówki – zaledwie dwa czy trzy razy znajdziemy gazrurki czy katany, które skutecznie przyśpieszają eksterminację przeciwników. A tych jest sporo. Jedno przejście gry, to około 550 wrogów na liczniku (gra takie rzeczy zapamiętuje ;)). Trochę szkoda, że nie postarano się o wzbogacenie ilości dostępnych ciosów, bo to co jest, niestety dość szybko się nudzi. Ile razy można oglądać jak Haggar rzuca się na przeciwnika, czy jak Guy kopie z obrotu? W końcu od momentu wyjścia gry świat ruszył trochę do przodu.
Graficznie Final Fight One może nie powala na kolana, ale mimo wszystko zrobiony jest bardzo ładnie (niemal jak w oryginale). Dziwi nieco wymiana niektórych przeciwników (w oryginale były panienki, które nieźle potrafiły kopać, tu zastąpiono je kolejnymi facetami). Ale jak znam życie, to za tym stoi pewnie Nintendo :(. Wszystkie tła i animacje stoją na przyzwoitym poziomie, choć jak napisałem, nie jest to nic zapierającego dech w piersiach.



Na szczęście, FFO to nie tylko port starego hitu. Nowości są choć, powiedzmy szczerze, bardzo dyskretne. Po pierwsze zmieniono gadki z poszczególnymi bossami, są dłuższe, a oprócz tekstu widzimy facjaty naszego herosa i jego przeciwnika. Poza tym, prócz podstawowych 3 postaci, po pewnym czasie będziemy mogli odblokować dwie nowe. Są to odświeżone wersje Guya oraz Codiego (dokładnie takie, jak w grze Street Fighter Alpha 3). Szkoda, że zabrakło też nowej wersji Haggara, no ale cóż, nie można mieć wszystkiego.
Żeby tak szybko gra się nie znudziła, możemy sobie pograć we dwójkę (szkoda, że nie w 3 osoby) po kabelku. Ale nawet taki zabieg, zbytnio nie wydłuża zabawy. Niestety, z prostej arkadówki wiele się nie wyciśnie. Mimo wszystko, gra jest warta polecenia, bo to jednak kawał historii.



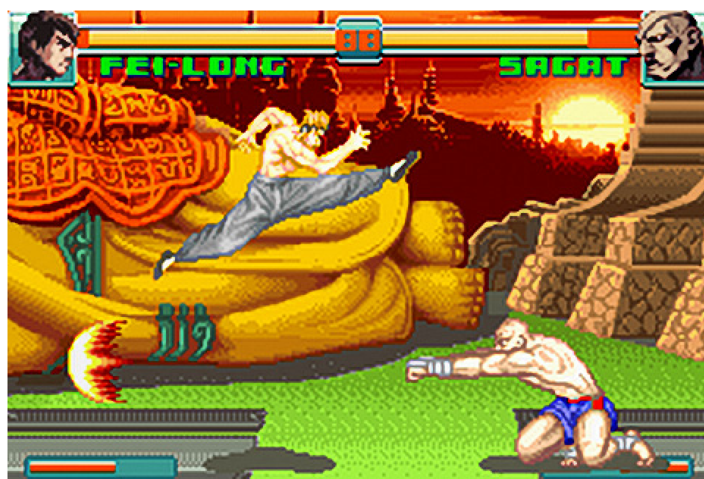
Super Street Fighter 2 Turbo Revival (GBA)
Developer: Capcom
Wydawca: Capcom
Rok wydania: 2001
Recenzja: Maciej Kaczyński

Dawno, dawno temu, kiedy na Ziemi żyły jeszcze dinozaury Capcom wypuścił Street Fightera. Jakiś czas później ta sama firma wypuściła drugą część gry. Street Fighter II powoli ewoluował, rozrastał się, aż wreszcie osiągnął swój końcowy stan - Super Street Fighter 2 Turbo. Wraz z wydaniem Gameboy Advance, Capcom postanowił nieco odświeżyć swój stary hit i zaprezentował światu Super Street Fighter 2 Turbo Revival.
Generalnie jest to stare dobre SSF2T przystosowane do przenośnej konsolki Nintendo, z drobnymi acz zauważalnymi (przynajmniej dla kogoś, kto zna oryginał) zmianami.
Druga część gry nadal skupia się na dwójce bohaterów - Ryu i Kenie, którzy po raz kolejny stają do walki o miano najlepszego wojownika na ziemi. Tym razem postacią wiążącą całą historię jest M. Bison - handlarz narkotyków i dyktator. A do walki o miano najlepszego wojownika stanęło aż 16 osób z całego świata reprezentujących naprawdę różne kultury. Mamy tu boksera, zawodnika sumo, żołnierza Marines, jogina, i kilku innych. Postaci są naprawdę zróżnicowane, niektóre wyglądają co prawda jakoś głupio (np. E. Honda - zawodnik sumo), ale na to trudno narzekać.



Podobnie jak w innych bijatykach Capcomu, także w tej grze mamy do czynienia aż z 6 przyciskami fire - po trzy na rękę i nogę. Daje to w efekcie kilkanaście różnych ciosów. Dodatkowo każda z postaci ma ok. 3 ciosów specjalnych oraz super-combo, które możemy wykonać gdy pasek energii na dole ekranu się zapełni. A sama walka jest już rozwiązana genialnie. Brakuje tu mi trochę nowości, które zostały zaimplementowane w późniejszych częściach gry, ale Capcom jednak chciał zachować oryginalny klimat. Spore kłopoty może sprawiać początkowo sterowanie, bo 6 przycisków należało jakoś emulować na 4. I teraz jeżeli chcemy korzystać z wszystkich 6 kombinacji, musimy przypisać dwa ciosy pod jeden klawisz. Odpowiednia siła ciosu będzie dobierana w zależności od tego, jak długo przytrzymamy przycisk. Dodatkowo trochę męczące jest wykonywanie ciosów w połączeniu z przyciskami L i R, no ale to wina raczej samej konsoli, niż twórców gry.

Jeżeli chodzi o oprawę to mam mieszane odczucia. Owszem grafika plansz, postaci, efekty towarzyszące ciosom robią bardzo pozytywne wrażenie, ale chyba animacja trochę szwankuje. Mnie się przynajmniej wydawało, że wersja GBA ma mniej klatek animacji postaci niż wersja na PC czy automaty i przypomina wersję na SNESa. No ale generalnie w ferworze walki już nie zwraca się na to uwagi.



No dobrze, to wszystko pięknie, ale czy warto kupować ponad ośmioletnią w końcu grę? Przede wszystkim wersja GBA, to nie jest bezpośredni port starej gry. Capcom postarał się i dodał od siebie trochę nowych elementów. Początkowo mamy do dyspozycji jedynie 3 tryby gry - Arcade (tryb oryginalny), trening oraz gra w dwie osoby (poprzez kabelek). Jednak wraz z postępami w grze, odkrywają się nowe tryby - Survival, Time Attack. Dodatkowo odblokuje się nowa postać - Akuma, a także będziemy mogli podziwiać galerię obrazków, które jak w każdej grze tej firmy, po prostu są wspaniałe.



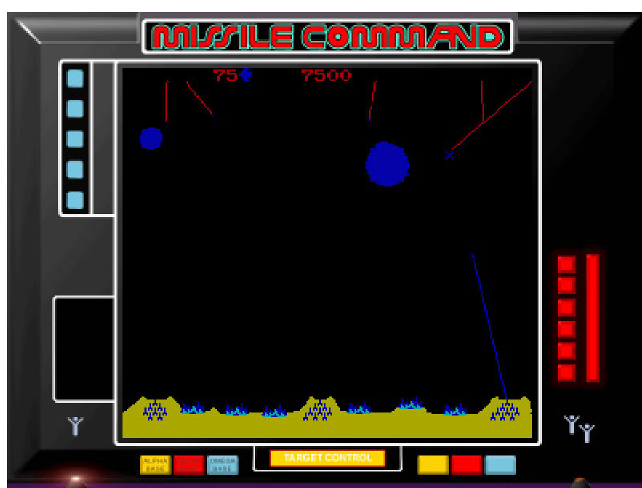
Tak więc, jeżeli choć trochę interesujesz się bijatykami, to musisz mieć tę grę w swojej kolekcji. Zapewnia wiele godzin doskonałej zabawy, a przecież o to chodzi.



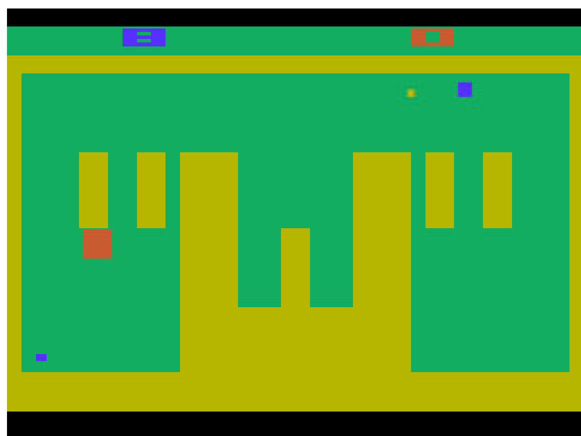


Atari: 80 Games in One
Developer: Digital Eclipse
Wydawca: Atari
Rok wydania: 2003
Recenzja: Maciej Kaczyński

Nawet najwięksi przeciwnicy tej firmy, nie mogą zaprzeczyć, że Atari to jedna z tych firm, które odcisnęły swoje piętno na całym rynku gier wideo. Przez te dwadzieścia kilka lat (powstała 27 czerwca 1972 roku) tworzyła nowe konsole, automaty, komputery, no i oczywiście gry. Takie tytuły jak Pong, Breakout, Battlezone, Asteroids czy Missile Comand myślę, że są znane każdemu kto ma więcej niż 10 lat.



Po przydługawej śmierci firmy, prawa do marki Atari oraz do ich gier przechodziły z rąk do rąk, aż w końcu wylądowały u francuskiej firmy Infogrames. W tak zwanym międzyczasie, wydawano przeróżne kompilacje z najlepszymi grami Atari i na Atari, więc cóż mogło być lepszego niż wydanie takiego zestawu wprost od samego Atari (czyli starego Infogrames, jeżeli komuś ta informacja umknęła)?



Atari: 80 Classic Games in One, to największy zbiór gier tej firmy, jaki kiedykolwiek powstał. Tak, dobrze przeczytaliście, upchnięto tu aż 80 tytułów, zarówno z automatów arcade, jak i konsoli Atari2600. A niektóre gry (np. Battlezone) występują nawet w dwóch wersjach, zarówno znanej z salonów gier, jak i wersji konsolowej. W porównaniu do poprzedniej kompilacji (Atari Anniversary Edition), gdzie dano „zaledwie" 12 tytułów, to ogromny postęp ilościowy. Kompilację możemy w zasadzie podzielić na trzy części – gry z salonów gier, gry z Atari2600 oraz przeróżne dodatki. Developer – Digital Eclipse, odwalił kawał dobrej roboty pisząc od początku 18 automatów. Dzięki rozdzielczości nawet 1024x768, możemy obserwować bardzo realistycznie odwzorowaną obudowę automatów, razem z napisami i tym podobnymi rzeczami. Gdyby nie to, że siedzimy sobie wygodnie przed monitorem, można by poczuć się jak za starych dobrych lat. A w co możemy pograć? Prawie same klasyki – dwie wersje Asteroids (zwykła i deluxe), Battlezone, Centipede, Lunar Lander, Tempest, Super Breakout, Missile Command, Pong i jeszcze parę innych, równie dobrych tytułów. Sterowanie jest dobrze oddane. W większości gier sterujemy normalnie, klawiaturą, podczas gdy w innych – myszką. W przypadku takiego Missile Command sterujemy właśnie myszką i bardzo wskazany jest taki model, który ma 3 przyciski, bo każdy przypisany jest do osobnej bazy.
Wersje z Atari2600, to w zasadzie wersje oryginalne, uruchamiane dzięki specjalnie napisanemu emulatorowi konsoli. Wśród siedemdziesięciu tytułów, które będziemy mogli podziwiać jest Battlezone (IMHO zamiana wektorów na sprite'y to był błąd), Asteroids, Warlords, Minature Golf, Video Chess, Tempest (który nigdy oficjalnie na tę platformę nie wyszedł). Jednak podejrzewam, że większość osób dość szybko przestanie grać w te gry, bo nie tylko są archaiczne, ale też prezentują się, hm... nienajlepiej :-)



Ostatnią częścią zestawu są materiały bonusowe, czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej. Najwięcej czasu poświęcimy na pewno wywiadowi z Nolanem Bushnellem – założycielem Atari, który opowiada m.in. o początkach firmy, o tym jak gracze starali się oszukiwać automaty Pong, oraz jaka jest jego ulubiona gra. Wielkim rozczarowaniem jest niestety słaba jakość filmów. W dobie divixów, kompresja jaką wykorzystano jest poniżej akceptowalnych standardów. Prócz wywiadów, na płycie umieszczono dużo zdjęć automatów, reklam, okładek i instrukcji (jakby ktoś ich potrzebował) do gier Atari, a także promocyjne gadżety, które można było kiedyś dostać lub kupić.
Nie oszukujmy się - takie gry są robione z myślą o hardcorowych fanach firmy. Większość osób przejdzie obok Atari 80 Games in One obojętnie. Ot, taka ciekawostka, zobaczyć, zagrać i zapomnieć.



POKE PORADNIK

Nancy Drew: Secrets can Kill jest dość prostą grą przygodową, dlatego nie ma większego sensu pisanie dla niej pełnego rozwiązania. Jednak, poniżej znajdziecie FAQ, w którym poruszone są chyba wszystkie najważniejsze problemy w grze, a także sposób na ich rozwiązanie.
I jeszcze parę uwag natury ogólnej. Fabułę gry posuwamy do przodu głównie podczas znajdowania kolejnych wskazówek i rozmów z podejrzanymi. Dlatego regularnie staraj się rozmawiać z każdą z postaci. Podczas dyskusji wykorzystuj wszelkie opcje dialogowe, nawet jeżeli to oznacza kilkukrotną rozmowę. Poza tym staraj się przeglądać wszystkie możliwe miejsca w poszukiwaniu wskazówek. Kiedy czegoś ciekawego się dowiesz, nie zawachaj poszukać się odpowiedniej informacji czy to w bibliotece, czy w jakimś czasopiśmie. Dzięki temu, fabuła stanie się nieco spójniejsza. A teraz czas na pytania:

Pyt: Jak otworzyć sejf?
Odp: Przeszukaj pokój cioci. Wśród listów znajdziesz odpowiedni kod.

Pyt: Jak otworzyć szkatułkę?
Odp: Trzeba ułożyć układankę. Niestety nie ma za bardzo możliwości podania rozwiązania. Trzeba samemu do tego mozolnie wejść układając każdy rządek. Tu masz zdjęcie jak obrazek wygląda, co nieco ułatwi ci zadanie.

Pyt: Kiedy zabieram przecinak z kuchni i próbuję wyjść, następuje wybuch. Jak do tego nie dopuścić?
Odp: Niestety, rury z gazem są trochę nieszczelne. Należy coś podłożyć na miejsce przecinaka. Jak dobrze się w kuchni rozejrzysz, to na pewno coś takiego znajdziesz.

Pyt: Jaki jest kod do szafki Jake'a?
Odp: Weź telefon do ręki i zobacz jakie litery odpowiadają jakim cyfrom.

Pyt: Jak się dostać do pokoju nauczycielskiego?
Odp: Ze szkoły tego nie zrobisz. Pokój nauczycielski jest za prawym zakrętem budynku. Później tylko musisz znaleźć okno, które dasz radę przeciąć nożem i już masz dostęp do środka.

Pyt: Jaki jest szyfr do komputera w pokoju nauczycielskim?
Odp: Login i hasło znajdziesz w szkatułce. Jeżeli naprawdę chcesz wiedzieć jakie to hasło, to odczytaj co 3 literę następującego tekstu: ESELACOEFISVSERE DPERDGELKWDF / OPF WJNIMISHJEYT ERFLFCDPDEKJRXC.

Pyt: Jaki jest kod do kotłowni?
Odp: Wszelkie kody znajdziesz w pokoju nauczycielskim. Później musisz je zakodować do Braille'a. Odpowiednią książkę znajdziesz oczywiście w bibliotece.

Pyt: Jak zdjąć łańcuch z bojlera?
Odp: Na dwa sposoby. Albo przeciąć go przecinakiem, albo wpisać kod do kłódki. Kod znajdziesz nawet w tym pomieszczeniu.

Pyt: Jak odpowiednio ustawić bojler?
Odp: Odpowiedni rysunek masz na ścianie. Ale najprościej jest to zrobić pociągając następująco dźwigniami: 2x lewą, 2x prawą i znowu raz lewą.

Pyt: Jak wydostać się z kotłowni?
Odp: Może winda, to nie jedyne wyjście z tego pomieszczenia?

Pyt: Jak sobie poradzić w końcowej scenie?
Odp: Podnieś broń i wyceluj w przeciwnika.

Dokończenie ze strony 11

Jeżeli chcemy, możemy wrzucić do automatu monetę i wybrać jedną z kilkunastu melodii do posłuchania. Niestety, w bilard grać nie możemy, a słyszymy jedynie dźwięki towarzyszące rozgrywce. W szkole znajduje się ogromna ilość wystaw, plakatów, a w bibliotece możemy poczytać nawet książki.
Całą grę kontrolujemy za pomocą myszki. Jeżeli kursor myszki przyjmie kolor czerwony, to oznacza że możemy iść w danym kierunku, albo że w tym miejscu jest jakiś przedmiot czy znajduje się wskazówka. Kiedy zmieni kolor na niebieski, oznacza że możemy się obrócić, albo spojrzeć w górę lub dół. Wielka szkoda, że nie możemy rozglądać się płynnie, tak jak to miało miejsce np. w serii Atlantis, a jedynie skokowo. A przecież pierwsza część Atlantis wyszła rok wcześniej. Klawiatury używamy jedynie w momencie, kiedy wpisujemy hasło do komputera w pokoju nauczycielskim.
Wszystkie teksty wypowiadane przez postaci są mówione bardzo wyraźnie i nie ma problemu z ich zrozumieniem. Prócz tego, na dole ekranu mamy także wypowiadany właśnie tekst. Mimo dobrze dobranych głosów, nie zawsze dobrze dobrano intonację. Trudno uwierzyć, że ktoś żegnałby się z nami bardzo uprzejmie, gdybyśmy przed chwilą oskarżyli go o morderstwo. Doskonale za to spisuje się muzyka, która podkreśla nastrój sytuacji - kiedy zaczyna się dziać coś niebezpiecznego, melodia przyśpiesza i staje się bardziej dynamiczna, kiedy poradzimy sobie z problemem, wszystko wraca do normy.
Twórcy nie ustrzegli się paru błędów. Ponieważ gra jest wydana na dwóch płytach kompaktowych, to często będziemy musieli je zmieniać, czasami nawet co kilka minut. Przy uruchamianiu gry zawsze potrzebujemy pierwszej płyty w napędzie, nawet wtedy, gdy zapisaliśmy stan gry w lokacji z płyty drugiej. A przecież gra instaluje się na twardym dysku i zajmuje na nim ponad 200 megabajtów. Często musimy kilkakrotnie kliknąć na ikonie zapisu, bądź odczytu stanu gry, bo obszar na który przycisk reaguje, jest dość dziwnie dobrany.
Jak na pierwszą próbę przeniesienia legendarnej już bohaterki na komputer, to Secrets Can Kill jest próbą dosyć udaną. Gra nie jest idealna, ale nadaje się doskonale jako wprowadzenie dla młodszych graczy do wspaniałego świata gier przygodowych. A później można sięgnąć po jedną z kolejnych przygód Nancy. Bo naprawdę warto.



POKE PORADNIK

Na początek kilka słów wstępu.

1) Grę można przejść na trzy sposoby: **Team**, **Witts** lub **Fists**. Sposób przejścia gry wybieramy podczas rozmowy z Sophią w biurze na uczelni (moment ten jest zaznaczony we właściwej solucji). Jaką drogę wybraliśmy możemy sprawdzić klawiszem „I". jednak sam początek, jak i zarówno koniec na Atlantydzie jest taki sam dla każdego trybu.
2) W czasie naszych przygód prowadzimy wiele rozmów. W nawiasach kwadratowych [...] oznaczyłem numery kwestii, które powinniśmy wypowiedzieć, aby dowiedzieć się najwięcej, ominąć niepotrzebne kwestie lub po prostu pchnąć fabułę do przodu. Aczkolwiek nie zawsze musimy ściśle kierować się cyferkami.
3) Korzystajcie z solucji tylko wtedy, jeśli się w jakimś momencie gry „zatniecie". W innym przypadku odradzam. Przechodzenie całej gry krok po kroku z pomocą opisu odbiera wiele frajdy z mozolnego poznawania historii oraz wiele satysfakcji po jej ukończeniu.
4) Często zapisujcie stan gry. Jest w niej dość sporo momentów, w których można zginąć lub w których niewykonanie jakiejś czynności lub jej złe wykonanie może spowodować na dobre utknięcie w grze.
5) Jeśli nie radzimy sobie w walkach pięściarskich, używamy superpięści- klawisz „insert"

Prolog

Po bolesnych poszukiwaniach statuetki i niemiłym spotkaniu z agentem z III Rzeszy lądujemy w Nowym Jorku. Ze stoiska z prasą bierzemy gazetę. Skręcamy w boczną alejkę i otwieramy drzwi. Goryla najprościej się pozbyć prowokując go do walki [kolejne kwestie: 3,2,3]. Wchodzimy do środka. Starcowi dajemy gazetę aż do momentu, aż opuści wykład. Manewrujemy prawym i lewym lewarkiem przy konsolecie, a później naciskamy przycisk. Rozmawiamy z Sophi'ą [wybór kwestii dowolny]. Rozpoczynamy poszukiwania zaginionej księgi Platona.

Islandia:

Idziemy do wykopaliska. Rozmawiamy z Bjoernn'em do momentu, w którym wymieni dwa kluczowe nazwiska. Używamy ciężarówki i lecimy do Tikal.

Tikal:

Wchodzimy do dżungli i używamy bicza na zwierzaku (trzeba go nakierować na drugie wyjście na prawo od rzeki, dzięki czemu wyjdzie po drugiej stronie dżungli). Przechodzimy po zwolnionym drzewie na drugą stronę przepaści. spróbuj wziąć lampę ze stoiska. Wyjdzie Sternhart. Rozmawiaj z nim [1,2,2,2,2,4!]. Potem porozmawiaj z papugą [4!] i spróbuj ponownie wziąć lampę. Znów wyjdzie Sternhart, który po rozmowie [3,1] pozwoli ci wejść do świątyni. Tam poproś Sophię, aby zajęła czymś naukowca [2]. Wyjdź z świątyni i weź lampę, a potem otwórz ją. Potem wróć do środka i użyj jej na spiralnej ozdobi (spiral design). Weź jej kawałek i użyj na dziwnej głowie na ścianie, a potem pociągnij. Z otwartego grobu bierzemy świecącą kulkę (orichalcum). Wychodzimy na zewnątrz. Wyjściem na prawo udajemy się do samochodu. Używamy go i lecimy z powrotem na Islandię.

Islandia:

Wchodzimy do wykopalisk. Używamy orichalcum na głowie statuetki wystającej ze ściany (exposed eel head). Bierzemy figurkę i kierujemy się na Azory.

Azory:

Pukamy do drzwi i rozmawiamy z Costą. Potem rozmawiamy z Sophią i prosimy ją, żeby to ona pogadała ze starcem [1,1,2,1,1,1,1,1,1]. Jeszcze raz próbujemy Indy'm. Wracamy do Nowego Jorku.

Nowy Jork:

Z powrotem na uniwerku. Księga, której szukamy, może znajdować się w trzech miejscach. Jeśli nie znajdujemy jej w jednym miejscu, idziemy szukać dalej. Ale wszystko po kolej. Idziemy do naszego biura i z malej lodówki bierzemy słoik majonezu. Wracamy do głównego holu uczelni, stamtąd wędrujemy do piwnicy, skąd zabieramy czerwoną szmatę. Teraz wychodzimy schodami do góry. W bibliotece używamy liny i już jesteśmy poziom wyżej. Podnosimy grot z głębi ekranu (jest mały, ale to jedyna szara rzecz na półkach). Owijamy go szmatą i wracamy liną na dół. Używamy grotu na nakrętkach przewróconej szafy i ją otwieramy. To pierwsze miejsce ukrycia „Dialogów". Jeśli ich nie ma, szukamy dalej. Patrzymy na krzesło i bierzemy z niego gumę. Schodzimy do piwnicy i używamy gumy na rynnie, a potem po niej wychodzimy. Bierzemy woskowego kota (jedyny, który Indy chce wziąć) i wracamy na dół. Otwieramy piec i wytapiamy w nim kota. To drugie miejsce ukrycia dzieła Platona. By dostać się do ostatniego możliwego miejsca ich ukrycia, musimy wrócić do miejsca, gdzie znaleźliśmy grot. Używamy słoika z majonezem na totemie, ciągniemy dwa razy i wychodzimy poziom wyżej. Ze skrzynki przy otworze w podłodze bierzemy kluczyk. Wracamy na dół i pchamy skrzynię po lewej stronie. Na sejfie używamy klucza i bierzemy zaginione dzieło. Wracamy do biura porozmawiać z Sophią. Rozmawiamy dowolnie i następuje moment, w którym musimy wybrać sposób naszej dalszej rozgrywki. Możemy wybrać jedną z trzech, a ja radośnie przeprowadzę Was przez każdą z nich (jaki rodzaj drogi wybraliśmy, możemy sprawdzić, naciskając przycisk „I")

Romantyczna podróż we dwoje

Algier:

Lecimy do Algieru. Przechodzimy koło człowieka z nożami i idziemy przez alejkę do straganu z antykami. Rozmawiamy ze sprzedawcą [2,2,1]. Bierzemy ze stoiska ohydną maskę i nic tu na razie po nas. Wracamy na lotnisko i udajemy się do stolicy europejskiego hazardu.

Ciąg dalszy na stronie 20



POKE PORADNIK

Ciąg dalszy ze strony 19

Monte Carlo:
Rozmawiamy z Sophiią [4,3,3,1]. Odnajdujemy łysiejącego faceta w brązowym garniturze i rozmawiamy z nim [1,2,1,2]. Zadaje nam pytanie (pytania się zmieniają), na które odpowiedź powinna być w „Dialogach". Po błędnej odpowiedzi zaczepiamy go jeszcze raz, aż do skutku. Po poprawnej odpowiedzi idziemy do hotelu i rozmawiamy z naszą przyjaciółką [1]. Wracamy przed hotel i znów próbujemy zagadać z Trotteriem [1]. Znów z nim rozmawiamy [1,1]. Wychodzimy na górę i zagadujemy Sophiię [2]. Bierzemy prześcieradło, latarkę spod zlewu, otwieramy skrzynkę na ścianie i wykręcamy korki. Potem używamy prześcieradła, latarki i maski. Sunstone zdobyty!!! Wracamy do Afryki.

Algier:
Rozmawiamy z człowiekiem z nożami [2,2], a potem z Sophiią [3,2]. Po rozmowie popychamy ją. Dostajemy nóż i idziemy z powrotem do stoiska z pamiątkami. Rozmawiamy ze sprzedawcą [2,3,1,1,1,1], a po powrocie [1,1,1 i dalej aż nie daje nam czerwonego wózka]. Idziemy do stoiska z żywnością i próbujemy wymienić się wózkiem. Nie chce go, więc wracamy do Omara i wymieniamy się z nim tak długo, aż którąś rzeczą od niego zainteresuje się człowiek z warzywniaka (musi być czerwone!). Dajemy dane w wymianie... ehm, jedzenie żebrakowi (siedzi przy budce naprzeciwko drodze na lotnisko), który odwdzięcza się nam biletem na lot balonem. Wchodzimy po schodach za żebrakiem na dach budynku, dajemy bilet i wzbijamy się w górę. W trakcie lotu odcinamy nożem linę. Dzięki temu udajemy się na pustynię sterując balonem. Wpompowanie powietrza powoduje skręt w lewo i zmniejszenie pułapu, zrzucenie balastu skręt w prawo i wzrost pułapu. Lądujemy w pobliżu obozowisk nomadów i tam rozmawiamy z nimi [2]. Kierujemy się ich wskazówkami, aż któryś z nich mówi, że miejsce, którego szukamy, jest blisko. Na mapie pojawia się „X". Lecimy tam.

Wykopaliska:
Zostajemy zestrzeleni, ale mamy też trochę szczęścia (Sophia trochę mniej). Schodzimy po drabinie. W całkowitej ciemności podnosimy gumowego węża, słoik, kawałek drewna, drugi kawałek drewna i wymacujemy generator. Idziemy do ciężarówki. Otwieramy bak z paliwem, używamy na nim węża, a na jego końcu słoika. Wracamy do podziemi. Otwieramy generator i szukamy w nim otworu baku (metal cap), używamy na nim buteleczki z benzyną, zamykamy generator i przyciskamy znaleziony wcześniej przycisk. Zapala się światło. Na ścianie po lewej używamy kawałka drewna (tego w kształcie półksiężyca). W odsłonięty otwór wkładamy kołek, a na niego nakładamy Sunstone. Ustawiamy go wg wskazówki w „Dialogach" („zachodzące Słońce musi oświetlać czerwone rogi") Wyłączamy generator i bierzemy z niego świecę. Umieszczamy ją w silniku ciężarówki razem z rozdzielaczem zapłonu, otrzymanym od Sophii. Zamykamy maskę i jedziemy na Kretę.

Kreta:
Idziemy w dół ścieżką do ruin. Odwiedzamy pomieszczenia, aż nie znajdujemy w jednym z nich dziwnego malowidła. Bierzemy przyrząd mierniczy znajdujący się na lewym skraju lokacji. Przesuwamy kupy kamieni. Pod dwoma z nich znajdują się statuetki ogona i głowy byka. Na odsłoniętych statuetkach ustawiamy przyrząd mierniczy. Celujemy nim w rogi byka. Używamy żebrowatego drewienka na iksie. Ze znalezionym Moonstone wracamy do portu. Na kamiennym kołku ustawiamy Sunstone i Moonstone tak, jak to opisał Platon („Słońce południowe musi być nad pełnym Księżycem"). Wchodzimy przez nowo otwarte wrota do legendarnego labiryntu. Bierzemy dwie kamienne głowy, a trzecią z następnego pokoju zdejmujemy batem. Idziemy do innego pomieszczenia z zamkniętą kratę (najpierw wejście górne. Potem na lewo). Ustawiamy wszystkie trzy głowy na znajdującej się tam półce. Nie wchodzimy przez te drzwi, leć idziemy do tych na górze ekranu. Używamy bicza na głowie minotaura i stajemy na odkrytej zapadni.Na dole bierzemy laskę Sternharta i Worldstone. Czytamy też jego notatki. Patrzymy na wodospad. Wspinamy się po łańcuchu. Szukamy pomieszczenia z drugą windą. Gdy ją znajdujemy, używamy kija na blokującym przeciwwagę kamieniu. Teraz idziemy do pomieszczenia z ogromną ludzką twarzą. Przyglądamy się jej ustom, a potem używamy na nich kija. Bierzemy pudełeczko i obie kulki orichalcum. Wracamy do Sophii. Idziemy do dalszej części korytarza. Przygładamy się dziurze koło krat. Rozmawiamy z Sophią [2,4,2]. Używamy rybki. Chowamy orochalcum Indi-ego do pudełeczka i znów używamy rybki. Rozmawiamy z Sophią [3,3,1,1,1]. Teraz szukamy pomieszczenia, w którym rybka wskaże ścianę. Używamy na niej nieocenionego kawałka drewna. Idziemy do pomieszczenia z makietą Atlantydy. Znów ustawiamy dyski (dwa poprzednie tak samo, a Worldstone: „umierające ciała niebieskie wpadają do morza"). Wchodzimy przez drzwi i zostajemy zaatakowani. Rozmawiamy z Kernerem. [1,1]. Używamy bezcennej deseczki na stercie kamieni i idziemy na łódź podwodną.

U-Boot:
Spotykamy kapitana [1]. Pociągamy za wajchę, która zostaje nam w ręku. Używamy interkomu i każemy załodze udać się na dziób [1]. Schodzimy poziom niżej. Stamtąd zabieramy trochę chleba, mięsiwa i dzbanek. Otwieramy klapę w podłodze i schodzimy niżej. Używamy dzbanka na wyciekającym kwasie. Przez ścianę rozmawiamy z naszą towarzyszką [3,2]. Schodzimy po drabince na dół, bierzemy przepychacz do kibla i używamy go na strażniku. Rozmawiamy z nim [1]. Podchodzimy do ściany i podsłuchujemy rozmowę Kernera z doktorkiem. Przechodzimy wyższym pokładem do drabinki z przodu, schodzimy po niej i używamy kwasu na szafce. Wyciągamy z niej dyski i kluczyk. Kluczykiem odblokowujemy koło sterowne znajdujące się w pomieszczeniu, w którym stoi Sophia, a przeychaczem zastępujemy ułamaną wcześniej wajchę.

Ciąg dalszy na stronie 21



POKE PORADNIK

Ciąg dalszy ze strony 20

Schodzimy na dół i w pomieszczeniach za kuchnią pociągamy wajchy (od prędkości i ciągu silników), pociągamy również przymocowany przepychacz oraz odblokowane koło sterownicze. Teraz kierując okrętem wprowadzamy go do podwodnej jaskini.

Teraz coś dla główkujących, czyli tryb Witts

Monte Carlo:
Rozmawiamy z Trottierem (wygląda tak samo, jak w poprzedniej części) [1,2,1,2] i odpowiadamy na losowo zadane przez niego pytanie (znajomość Platona mile widziana). Daje nam wizytówkę. Nic tu po nas, lecimy do Algieru.

Algier:
Idziemy do straganu z pamiątkami. Dajemy sprzedawcy wizytówkę Trottiera i rozmawiamy [1,1]. Udajemy się za nim do miasta. Z lotu ptaka jesteśmy widoczni jako czarna kropka, on natomiast- jako srebrna (dlatego trudno go dojrzec w tłumie, powinien pomóc kursor, gdyż gdy na niego najedziemy, będzie podpisany jako „servant"). Idziemy za nim do domu, do którego wejdzie (jeśli go gubimy, idziemy do stoiska jeszcze raz, aż do skutku). W środku wchodzimy do szafy, a gdy Omar wejdzie za nami, zamykamy go w środku. Bierzemy kijek (jest w wazach) i dwie statuetki (kruka i przypominająca strzelca). Kijka używamy na zawieszonym czerwonym zawiniątku. Używamy wielbłąda. Poruszamy się nim po pustyni, zawijając do wiosek Nomadów (analogicznie do poprzedniej części). Jeśli po drodze łapie nas straż na wielbłądach, to dajemy im statuetki. Ale uważamy! Jeśli nam ich braknie, będziemy musieli wrócić do miasta. W końcu jednak udaje nam się dostać do wykopalisk.

Wykopaliska:
Schodzimy do wykopaliska. Znajdujemy gumowego węża, kawałek drewna i dzbanek, a w niej kulkę orichalcum. Idziemy do ciężarówki. Przelewamy paliwo z baku za pomocą węża i dzbanka. Paliwo wlewamy do generatora i włączamy go. Po lewej stronie, na malunku jest kółko. Pchamy je, a ze schowka bierzemy statuetkę. Teraz możemy już wyłączyć generator. Otwieramy go i bierzemy z niego świecę. Idziemy z powrotem do ciężarówki. Otwieramy maskę i wkładamy świecę. Otwieramy drzwi i bierzemy telegram. Używamy orichalcum na statuetce, a ją na świecach. Teraz używamy ciężarówki i ruszamy do Monte Carlo.

Monte Carlo:
Rozmawiamy z Trottierem [1], a potem jeszcze raz [2]. Teraz mała zręcznościówka. Tak prowadzimy żółty samochód, żeby zderzył się z czerwonym. Po paru razach powinno dojść do wypadku. Rozmawiamy z Trottierem. Zapisze nam na kartce nazwy ulic, na rogu których wyrzucił Sunstone. Szukamy tych ulic (patrzymy na tabliczki). Jeśli je znajdujemy, to patrzymy na kratki ściekowe. Jeśli nie będzie tabliczek, to i tak patrzymy do ścieków. Jeśli w którymś coś zauważymy, otwieramy go. W ten sposób znajdujemy pierwszy dysk. Wracamy do hotelu i udajemy się na Therę.

Thera:
Wychodzimy z doków i sprawdzamy po kolei lokalizacje: „Gap in Mountain", Cleft in Mountain" i „Notch in Mountain". W jednej z nich będzie kopalnia. Zamykamy skrzynię i bierzemy zamówienie.. Wchodzimy do kopalni. Przechodzimy przez drzwi. Bierzemy łopatkę i zamykamy brązową bramę. Nakładamy Sunstone na kołek w schowku, który się otworzył. Układamy go tak, jak jest to napisane w „Dialogach". Otwieramy drzwi, bierzemy kamienny napis, zamykamy drzwi i bierzemy dysk. Wychodzimy przez drzwi. Otwieramy łopatkę i znajdujemy w niej notatkę od Sophii. Łopatki używamy na kupie gruzu blokującego wyjście. Idziemy do doków i wymieniamy napis na kosz, a zamówienie na balon (jest w skrzyni). Bierzemy to oraz siatkę. Używamy sieci na koszu, a kosz na balonie. Idziemy do kopalni. Do balonu przymocowujemy rurkę i napełniamy balon ulatniającym się gazem. Latamy tak, jak w poprzedniej części, tym razem szukając łodzi podwodnej. Lądujemy w jej pobliżu.

U-Boot:
Otwieramy właz, wchodzimy do łodzi i schodzimy poziom niżej. Idziemy w lewo do mesy. Bierzemy chleb i kiełbasę. Robimy z nich kanapkę i używamy. Potem dajemy ją żołnierzowi stojącemu jeden przedział na prawo, przy szafkach. Otwieramy je i bierzemy Moonstone i instrukcję obsługi torped. Bierzemy linkę, na której wisiało pranie i czerwoną szmatę z torpedy (pomieszczenie na prawo). Idziemy w lewo do wyrzutni torped i zakładamy szmatę na kable. Używamy instrukcji na panelu i pchamy dźwignię. Idziemy do wyrzutni po prawej stronie łodzi. Używamy instrukcji na panelu i otwieramy luk wyrzutni. W ubikacji przebieramy się w nasz ulubiony strój. Przywiązujemy linkę do dźwigni, ładujemy się do wyrzutni i pociągamy za linkę. W taki oto nietypowy sposób (ale jakże powszechny dla poszukiwaczy przygód) lądujemy na Krecie.

Kreta:
Na kołku ustawiamy dyski jak to mamy w naszej starożytnej instrukcji. Bierzemy je i wchodzimy do labiryntu. Bierzemy dwie głowy, a trzecią ściągamy biczem zza następnych drzwi. Szukamy pomieszczenia z posągiem minotaura i używamy bicza na jego głowie. Odkrytą windą jedziemy na dół. Bierzemy fioletowy szal, laskę i (najważniejsze) Worldstone. Używamy linki na grzebieniu i pocieramy o szal. W ten sposób sprawiamy sobie prosty detektor orichalcum (pan Słodowy byłby dumny). Przyglądamy się wodospadowi i wychodzimy po łańcuchu na górę. Teraz szukamy pomieszczenia z kratą. Koło nich jest posąg z półką. Używamy na niej głów. Szukamy pokoju z przepaścią i dużym kamiennym blokiem. Użyj na nim kija idź poziom niżej do pomieszczenia z posągiem - twarzą. Wkładamy kijek do ust.

Ciąg dalszy na stronie 22



POKE PORADNIK

Ciąg dalszy ze strony 21

Bierzemy złote pudełko i idziemy do sąsiedniego pomieszczenia. Używamy kulki na statuetce, a statuetkę na microtaurze (skąd taka dziwna nazwa?). Przechodzimy przez zrobiony przez niego otwór i układamy dyski w centrum makiety. Przechodzimy przez otwarte drzwi (nie muszę chyba wspominać, żeby wziąć dyski?). chowamy w pudełku kulki orichalcum i zamykamy je. Idziemy do następnego pomieszczenia i używamy naszego zmyślnego detektora. Wskazuje na stertę kości, więc przeszukujemy je. Wracamy do wodospadu i stajemy po jego lewej stronie. Używamy detektora. Wskazuje na ścianę. Używamy na niej kawałka drewna i otwieramy drzwi. Z następnego pomieszczenia bierzemy kulkę i używamy jej na ustach dziwnego pojazdu (najpierw wyjmujemy ją z pudełka). Lądujemy na Atlantydzie!

Coś dla twardych mięśniaków, czyli tryb Fists

Monte Carlo:
Rozmawiamy z Trottierem (wygląda tak samo, jak w poprzedniej części) [1,2,1,2] i odpowiadamy na losowo zadane przez niego pytanie (znajomość Platona mile widziana). Daje nam wizytówkę. Nic tu po nas, lecimy do Algieru.

Algier:
Idziemy do starganu z pamiątkami i dajemy sprzedawcy wizytówkę i rozmawiamy [1,1]. Podążamy za nim na ulice. Tym razem jest on widoczny jako czerwona kropka. Schemat śledzenia jest podobny jak w trybie Witts. Docieramy do domu Omara. Podchodzimy do niemieckiego żołnierza i bijemy go. Weź obie statuetki i ściągnij kijem mapę zawiniętą w szmaty z liny. Dosiądź wielbłąda i ruszaj na pustynię. Zaglądaj do wiosek nomadów jak poprzednio, tym razem mając za przeciwników Niemców (musisz po prostu ich zbić, nie ma innego wyjścia).

Wykopaliska:
Idziemy do kopalni i włączamy generator (tym razem po prosty naciskamy przycisk). Popychamy kółko na lewej ścianie i bierzemy Sunstone. Bierzemy kawałek drewna i używamy go na ścianie po prawej. Teraz bierzemy kołek i mocujemy go w dziurze. Ustawiamy Sunstone. Bierzemy go i przechodzimy przez otwarte przejście. Z Niemcem najpierw rozmawiamy [1], a później używamy bicza na jego karabinie. Idziemy w lewo i wchodzimy po drabinie na balon. Lecimy po nad morze i w ten sposób dostajemy się na Kretę.

Kreta:
Idziemy w dół ścieżką do ruin. Odwiedzamy pomieszczenia, aż nie znajdujemy w jednym z nich dziwnego malowidła. Bierzemy przyrząd mierniczy znajdujący się na lewym skraju lokacji. Przesuwamy kupy kamieni. Pod dwoma z nich znajdują się statuetki ogona i głowy byka. Na odsłoniętych statuetkach ustawiamy przyrząd mierniczy. Celujemy nim w rogi byka. Używamy żebrowatego drewienka na iksie. Idziemy do portu i ustawiamy kamienie (tam, gdzie zwykle). Z labiryntu wyjdzie Niemiec, którego musimy znokautować. Bierzemy kamienie i wchodzimy do środka. W środku bierzemy dwie głowy z półki, a trzecią ściągamy biczem z następnego pomieszczenia. Idziemy do posągu minotaura, uderzamy jego głowę biczem i zjeżdżamy na dół. Bierzemy laskę, przyglądamy się wodospadowi i wychodzimy na górę po łańcuchu. Idziemy do pomieszczenia z zamkniętą kratą i kładziemy na półce obok niej trze głowy. przechodzimy przez nowo otwarte drzwi. W następnym pomieszczeniu idziemy do góry i w prawo i odblokowujemy potężny głaz kijem. Schodzimy na dół i używamy kija na ustach olbrzymiej twarzy. Szukamy pomieszczenia z trojgiem drzwi, z czego jedne będą zamknięte. Pchamy kamienne drzwi aż w końcu się przewrócą. Wchodzimy przez nie. W następnym pomieszczeniu używamy bicza na wystającej skale i w ten iście hollywoodzki sposób przedostajemy się na drugą stronę. Wchodzimy przez górne drzwi. Zauważa nas Niemien, dlatego chowamy się za prawym kamiennym blokiem, a kiedy żołnierz będzie koło niego przechodził, pchamy go na niego (jeśli nam się to nie udaje, zawsze się możemy z nim pobić). Idziemy do góry i w następnym pomieszczeniu bijemy kolejnego nazistę. Idziemy do góry i (bijąc kolejnych żołnierzy) szukamy pomieszczenia ze stalaktytem (czy stalagmitem, nigdy ich nie odróżniałem, ale ten wisi z góry) i Niemcem stojącym pod nim (ale musimy znaleźć się nad szwabem). Popychamy stalaktyt (czy jak mu tam) i teraz idziemy tak, żebyśmy znaleźli się na dole tego samego pomieszczenia. Bierzemy stalaktyt (teraz mi już podpisali). Idziemy dwa razy w prawo i podważamy kamień kawałkiem drewna. Idziemy drzwiami w dół. Musimy porozmawiać z osiłkiem, ale tak, żeby nas nie pobił (nie działa na niego magiczny przycisk „ins", najlepiej podać mu jakiś znany tytuł, jeśli mu się nie spodoba, to mówimy [1]). Wychodzimy stamtąd i podważamy kamień stalaktytem. Przeszukujemy zwłoki Arnolda. Teraz szukamy pomieszczeń z jamami. Używamy w nich detektora znalezionego przy Arnoldzie. Gdy wskaże on jamę, używamy na niej bicza. Od uwolnionej Sophii Worldstone i układamy go z pozostałymi dyskami w następnym pomieszczeniu (na makiecie). Przechodzimy przez otwarte drzwi i przyglądamy się kamiennemu postumentowi. Jedziemy na Therę – kolejną kolonię Atlanntydy!

Thera:
Wychodzimy z doków i sprawdzamy po kolei lokalizacje: „Gap in Mountain", Cleft in Mountain" i „Notch in Mountain". W jednej z nich będzie kopalnia. Bierzemy zestaw naprawczy i wracamy do portu. Rozmawiamy z kapitanem [1,1] i podajemy mu współrzędne miejsca, do którego chcemy płynąć (pomagamy sobie „Dialogami"; odległość dzielimy przez 10, powinno wyjść 33, a kierunek odwracamy, czyli powinnyśmy płynąć na południowy-zachód).

Ciąg dalszy na stronie 23



POKE PORADNIK

Ciąg dalszy ze strony 22

Otwieramy schowek i naprawiamy kombinezon zestawem znaleziony na wyspie. Podłączamy do niego linę doprowadzająca powietrze i ubieramy go. Teraz jako Sophia włączamy kompresor i zakładamy hak na Indi'ego. Jeśli dobrze wybraliśmy współrzędne, zostajemy odcięci od liny. Mamy trzy minuty na odnalezienie właściwej jaskini. Jeśli nam się udaje, trafiamy w końcu do celu- na Atlantydę!

Jesteśmy u celu, czyli nasze przygody na Atlantydzie:

Przechodzimy w prawo. Bierzemy drabine i używamy jej na wzniesieniu, wychodzimy po niej i otwieramy kamienną skrzynię. Zabieramy jej zawartość i używamy na niej kulki orichalcum. I stała się światłość. Znów bawimy się z układaniem dysków. Tym razem układamy je odwrotnie niż poprzednimi razy (to, co było na górze, ma być na dole, to co było po lewej, ma być po prawej itp.). W otwart usta posągu wkładamy orichalcum. Zabieramy dyski oraz drabinę i przechodzimy przez drzwi. Teraz czeka nas prawdziwy labirynt. Niestety układ sal jest dobierany losowo. Przy pierwszym Niemcu, którego spierzemy, znajdziemy kiełbaskę. Szukamy pokoju z kościotrupem, z basenem pełnym krabów, z fontanną lawy, z dziwnym posągiem, dwa pokoje z rozebranymi robotami, salę z rozpadliną i posągiem minotaura oraz pokoju z maszynerią. Do niektórych pomieszczeń można dostać się tylko poprzez okratowane przejścia. Kościotrupowi zabieramy klatkę piersiową. W klatkę wkładamy kanapkę z mięsem zabranym z łodzi podwodnej (lub z kiełbaską, jeśli nie zabraliśmy mięsa). Tak przyrządzoną pułapkę wkładamy do basenika z krabami. Teraz udajemy się do fontanny z lawą. Wcześniej jednak możemy: 1) z pokoi z robotami zabrać dwa koła zębata 2) dziwnemu posągowi zabrać głowę 3) w pokoju z minotaurem drabinę położyć na rozpadlinie i zabrać stamtąd kubek (drabinę zabrać z powrotem). W pomieszczeniu z lawą na półce stawiamy kubek, a w otwór wkładamy głowę posągu. Idziemy do pomieszczenia z wielką maszynerią. Tam na kołek zakładamy koło zębate (to większe). Wychodzimy na sam szczyt machiny i wlewamy do niej zebraną lawę. Bierzemy orichalcum i koło zębate. Teraz chodzimy po pokojach z kratami. Przechodzimy przez nie, aż w końcu znajdziemy te, które zaprowadzą nas do więzienia (musimy znaleźć się w górnym wentylatorze). Wkładamy kulkę orichalcum do ust robota. Teraz szukamy kanału, który zaprowadzi nas do pokoju ze statuetką węgorza. Bierzemy ją. Teraz idziemy do przedsionka kanałów (pomieszczenie z kilkoma posągami i dużymi drzwiami). Tam do ust statuetki węgorza wsadzamy orichalcum, a następną kulkę wkładamy do ust ryby. Przechodzimy przez otwarte drzwi. Idziemy do więzienia i bierzemy część rozwalonego robota. Mimo głośnych prób Sophii musimy ją zostawić. Idziemy do kanału. Dajemy ośmiornicy złapanego kraba i przepływamy na drugi brzeg. Wkładamy orichalcum do ust olbrzymiego kraba (tak naprawdę to tylko łódka, nie ma się czego bać). Płyniemy w lewo. Do otwarcia pierwszej bramy potrzebujemy Sunstone (przykładamy go do kołka), do drugiego Moonstone (analogicznie). W następnym pomieszczeniu podpływamy do brzegu i wchodzimy po schodach do drzwi. W środku zabieramy półkole i zamykamy szafkę, w której się znajdowało. Przypatrujemy się dziwnemu schematowi i najlepiej go sobie notujemy (za chwilkę się przyda). Wracamy do kraba i znów płyniemy w lewo (tym razem przyda się Worldstone). Idziemy do drzwi w głębi ekranu. Zakładamy łańcuch na rękę robota (lewą) i dostawiamy do niego drabinę. Otwieramy jego klatę i przypatrujemy się jej. Ustawiamy mechanizm według schematu tak, jak widniało to na szafce w ten sposób, żeby robot opuścił najpierw lewą, a później prawą rękę. Drugi koniec łańcucha mocujemy do kółka przy drzwiach. Teraz ustawiamy mechanizm tak, żeby robot podniósł lewą rękę. Z rumowiska podnosimy pręt. Wracamy do więzienia. Dajemy Sophii pręta, próbujemy otworzyć kratę i z nią rozmawiamy [3,3]. Po dość ciekawym przerywniku płyniemy kanałami z powrotem do robota i przechodzimy przez drzwi (wcześniej jednak otwieramy kratę w więzieniu i zabieramy pręta). Nieważne jak porozmawiamy z Sophią, i tak się obrazi. Idziemy za nią przez drzwi. W głębi po prawej leżą cztery szkielety. Bierzemy od nich berło. Przypatrujemy się naszej przyjaciółce (kochance?) i wkładamy kulkę orichalcum do ust naszyjniki. Naszyjnik szybko wkładamy do złotego pudełka. Wychodzimy i idziemy dalej korytarzem. Wchodzimy do pomieszczenia z dziwnym urządzeniem. Przyglądamy się rysunkowi na podłodze. Wkładamy berło do lewego, a pręt do prawego otworu. Wkładamy kulkę do ust rzeźby (jeśli z jakichś powodów kulek na zabrakło, to wracamy się zrobić nowe) i popychamy oba drążki. Prowadząc robota ustawiamy drążki tak, jak to widniało na malunku. Po brawurowej jeździe pojazd spada do lawy, a my schodzimy niżej. Błądzimy po domkach i ulicach Atlantydy. Na (dużym) fragmencie ściany będą zanotowane pozycje trzech dysków. Notujemy je. W końcu udaje nam się znaleźć zejście do strumienia lawy. Przechodzimy po czarnych krach na drugą stronę i dochodzimy do ogromnej budowli. Wchodzimy do niej i układami dyski tak, jak to wyglądało na rysunku. Wchodzą naziści. Niezależnie, jak będziemy z nimi rozmawiać, to i tak pierwszy na ochotnika pójdzie Kerner. Dopiero później trzeba przekonać doktorka, żeby to on stanął pod maszyną (ha, myśleliście, że podam Wam magiczne cyferki, otóż nic z tego, to zadanie zostawiam Wam; podpowiem tylko, że należy doktorka przekonać do tego, że to rzeczywiście my chcemy zostać bogiem). Gdy nam się to uda, zakończymy grę sukcesem. Jeszcze tylko napisy i...

The End

Junior



POKE PORADNIK

Zaczynasz grę na wybrzeżu. Idź dwa razy na wschód. Ze skrzynki na listy wyjmij koszyczek [OPEN MAILBOX, TAKE BASKET] i idź ekran na zachód. Jeżeli nie spotkasz Czerwonego Kapturka, wyjdź z tej lokacji i spróbuj ponownie (czasami potrzeba kilkunastu prób). Oddaj jej koszyczek [GIVE BASKET TO GIRL]. W zamian dostaniesz bukiet kwiatków. Idź w prawo 4 lokacje i otwórz drzwi do kościoła [OPEN DOOR]. Podejdź do krzyża i uklęknij [PRAY]. Na pytanie mnicha o swoje imię odpowiedz zgodnie z prawdą [KING GRAHAM]. Mnich da ci srebrny krzyż. Wyjdź z kościoła i idź na północ (jeżeli spotkasz wróżkę, poczekaj, aż rzuci na ciebie czar). Przejdź przez most na drugą stronę przepaści, a później w prawo i do góry, a powinieneś stać przed magicznymi drzwiami. Obejrzyj je sobie dokładnie, a następnie przeczytaj inskrypcję [LOOK DOOR, READ INSCRIPTION].

PIERWSZE DRZWI

Wróć przez most na drugą stronę przepaści, przejdź jeden ekran w lewo, a następnie w górę. W tej okolicy czasami pojawia się krasnolud, który potrafi ukraść ci rzeczy, więc jeżeli go tylko zobaczysz uciekaj z lokacji i spróbuj jeszcze raz. Przy stercie kamieni jest dziupla. Zajrzyj do niej [LOOK HOLE] i zabierz młotek [TAKE MALLET]. Idź w prawo i na południe, a trafisz do domku krasnoluda. Otwórz drzwi, zejdź po drabinie i przejdź w prawo. Z ogniska zabierz zupę [TAKE SOUP] i otwórz skrzynię [OPEN CHEST]. Zajrzyj do środka [LOOK INSIDE CHEST] i zabierz kolczyki [TAKE EARRINGS]. Wyjdź na powierzchnię i idź na północ, a później w lewo. Zajrzyj do przewróconego konaru [LOOK STUMP] i zabierz zauważony naszyjnik [TAKE NECKLACE]. Idź w lewo, aż do plaży. Zabierz leżący na ziemi trójząb [TAKE TRIDENT]. Idź dwa razy na północ, a zobaczysz na piasku muszlę. Podnieś ją [TAKE SHELL], weź także leżącą pod nią bransoletkę [TAKE BRACELET]. Przejdź się w prawo i zabierz kołek leżący pod drzewem [TAKE STAKE]. Pójdź w do góry i w prawo. Podpłyń [SWIM] do syrenki i daj jej bukiet kwiatów (nie zamokły?) [GIVE HER FLOWERS]. Pojawi się przerośnięty konik morski. Dosiądź go [RIDE HORSE] i po krótkiej przejażdżce znajdziesz się przed obliczem Neptuna. Podpłyń do niego i oddaj mu trójząb [GIVE TRIDENT TO NEPTUNE]. Dostaniesz w zamian złoty klucz [TAKE KEY]. Wróć na powierzchnię i udaj się do magicznych drzwi (prawo, 2x góra, 3x prawo, góra). Otwórz drzwi kluczem [UNLOCK DOOR].

DRUGIE DRZWI

Niestety za pierwszymi, pojawiły się drugie drzwi. Przeczytaj nową inskrypcję [READ DOOR]. Idź do chatki (D, L, D, L, L) i otwórz drzwi [OPEN DOOR]. Jeżeli w środku będzie staruszka, to dobrze. Jeżeli wilk, to wyjdź i wejdź ponownie. Daj babci rosołu [GIVE SOUP GRANDMA], a następnie zobacz co jest pod łóżkiem [LOOK UNDER BED]. Wyjdź z chatki i idź do jaskini czarownicy (L, G, i do jaskini). Jeżeli jest w środku czarownica, wyjdź i wejdź ponownie. Podejdź do klatki dla ptaków i wyjmij zasłonę z butelki [TAKE CLOTH FROM BOTTLE]. Nakryj klatkę zasłoną [PUT CLOTH ON CAGE], a następnie zabierz klatkę [GET CAGE]. Wyjdź z jaskini i udaj się do sklepu (4x P, 2xD, P, D, L) - uważaj, tu grasuje zły czarodziej. Wejdź po schodkach i otwórz drzwi. Wewnątrz oddaj klatkę sprzedawczyni [GIVE CAGE TO WOMAN], a w zamian dostaniesz lampę. Potrzyj lampę [RUB LAMP], a następnie udaj się w przestworza na dywanie [RIDE CARPET]. Przejdź w prawo i dwa razy potrzyj lampę - dostaniesz miecz i uzdę. Podejdź na pewną odległość do węża i załóż mu uzdę (nie pytaj) [PUT BRIDLE ON VIPER]. Żmija zamieni się w pegaza. Porozmawiaj z nim [TALK HORSE], za uwolnienie go dostaniesz kostkę cukru. Pójdź dwa ekrany w prawo i zabierz drugi złoty klucz [GET KEY]. Wyjdź na zewnątrz i ponownie wsiądź na latający dywan. Idź do magicznych drzwi (2xG, P, G) i otwórz je kluczem [UNLOCK DOOR].

TRZECIE DRZWI

Niespodzianka, i kolejne drzwi przed tobą. No cóż, sam chciałeś tej przygody. Przeczytaj nowy napis na drzwiach [READ DOOR]. Teraz czeka cię wyprawa na drugą stronę. Idź (D, L, L, L, G, G). Załóż pierścień i pelerynę [WEAR RING, WEAR CAPE]. Podejdź do Charona i wejdź do jego łódki [GET IN BOAT]. Następnie wysiądź [GET OUT BOAT]. Zjedz cukier (cukier krzepi) [EAT SUGAR] i idź w stronę zamku. Dzięki przebraniu duchy cię zostawią w spokoju. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Idź w lewo i wejdź po schodach. Na górze otwórz komodę [OPEN DRAWER] i zabierz z niej świecę [TAKE CANDLE]. Wróć na dół, przy okazji przypalając świecę od pochodni [LIGHT CANDLE]. Teraz idź w prawą część zamku. Ze stołu zabierz mięso [TAKE MEAT]. Idź w prawo i zejdź po schodach. Wejdź do drzwi po lewej stronie. Jeżeli trumna jest otwarta, wejdź jeszcze raz. Podejdź do zamkniętej trumny, otwórz wieko [OPEN COFFIN] i zabij Drakulę [KILL DRACULA]. Zabierz leżący klucz [TAKE KEY]. Podnieś także poduszkę [TAKE PILLOW], a pod nią znajdziesz jeszcze jeden klucz, który również weź ze sobą. Idź teraz na górę. W sali gdzie zabrałeś mięso idź do góry, a później znowu schodami w górę. Otwórz skrzynię i zabierz z wnętrza tiarę [UNLOCK CHEST, OPEN CHEST, TAKE TIARA]. Wróć na dół i idź do Charona. Ponownie wejdź do łodzi, a na drugim brzegu wyjdź z niej. Idź 2x D i 2xP, przejdź przez most i idź do drzwi. Otwórz je [UNLOCK DOOR].

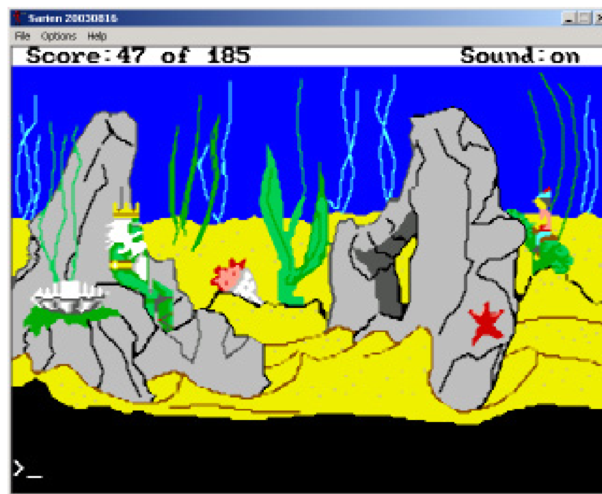
PO DRUGIEJ STRONIE

Idź na północ i zabierz sieć [GET NET], Idź dwa ekrany w dół, podejdź do morza i zarzuć sieci [FISH]. Weź złotą rybkę [GET FISH] i wrzuć ją z powrotem do morza [THROW FISH]. Następnie porozmawiaj z nią [TALK FISH] i jej dosiądź [RIDE FISH]. Po lądowaniu idź 2x góra i w prawo. Z ziemi zabierz amulet [GET AMULET] i idź na południe. Podejdź do wierzy i otwórz drzwi. Ech, kolejne schody... Kiedy już wejdziesz na górę, daj lwu mięso [GIVE MEAT LION], ten szybko zaśnie, a tobie otworzy drogę. Otwórz ostatnie drzwi [OPEN DOOR] i porozmawiaj z księżniczką. Następnie wymów zaklęcie [HOME] i... KONIEC

Maciej Kaczyński

Ahoj Przygodo! 2 - Sarien

Witajcie w drugiej odsłonie cyklu Ahoj Przygodo! Gry LucasArts mamy już obcykane, ale co z innymi firmami? Niestety, często brakuje jakiegoś ustandaryzowanego silnika, więc trudno o interpreter. Na szczęście pozostaje jeszcze Sierra. Pomijając tekstowe przygodówki na Apple II, S-O-L stworzyła dwa bardzo znane interpretery do gier przygodowych - AGI oraz SCI. Sarien, o którym zamierzam właśnie napisać jest ulepszoną wersją oryginalnego klienta tego pierwszego standardu.
AGI, czyli Adventure Game Interpreter został stworzony specjalnie z myślą o King's Quest, ale później wykorzystano go w następujących grach: The Black Cauldron, Donald Duck, Gold Rush, King's Quest 1-4, Leisure Suit Larry, Manhunter 1-2, Mickey's Space Adventure, Mixed up Mother Goose, Space Quest 1-2, Police Quest, Winnie The Pooh - In the Hundred-Acre Woods. I właśnie dzięki Sarienowi można pograć w nie wszystkie. Naturalnie, jeżeli ktoś chce pograć w inną, nie firmowaną przez Sierrę grę opartą o ten silnik, to też nie ma najmniejszych problemów - też można sobie pograć.



W czym ten program jest lepszy od standardowego interpretera? Przede wszystkim jest dostępny na wszystkie liczące się platformy sprzętowe. Po drugie, obsługuje myszkę (do tej pory jedynie wersje na Apple II to potrafiły). Oczywiście rozwiązanie to nie jest idealne, gdyż bohater potrafi chodzić tylko najkrótszą drogą do wskazanego przez nas punktu i czasami się blokuje na przeszkodach.
Po trzecie, doszła obsługa karty dźwiękowej. Kto choć raz grał w gry AGI, ten wie że pierwsze co się robiło po uruchomieniu, to wyłączało się dźwięk. Teraz przynajmniej da się grać słuchając muzyki i odgłosów (choć i tu nie jest idealnie).
Po czwarte i być może najważniejsze, gry mają polepszoną grafikę. Chociaż to może niewłaściwe słowo. Po prostu, dzięki paru ciekawym sztuczkom, udało się sztucznie podnieść rozdzielczość. Ponadto można zmienić aspect-ratio na bardziej realistyczne, a także wybrać jedną z trzech palet (EGA, CGA oraz kolorystykę z Amigi).
Poziom emulacji jest bardzo wysoki. Zdarzają się, co prawda, niewielkie błędy (np. w opisywanej tu King's Quest 2, możemy poruszać się postacią podczas przywoływania dżina), ale gry dają się ukończyć.
A teraz trochę o błędach w programie. Wielka szkoda, że zapisane stany gry, nie są kompatybilne z normalnym interpreterem. Naprawdę przydałaby się taka kompatybilność, albo przynajmniej jakiś konwerter save'ów. Drugą wadą, zdecydowanie większą, jest fakt, że program po prostu ciężko zdobyć. Strona na sourceforge jest nieaktualizowana od dwóch lat, druga strona na serwerze www.mega-tokyo.com, jest również zaniedbywana. Dlatego, dla wszystkich chętnych sprawdzenia czym się Sariena je, na stronie grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe.klasyka (www.prgkk.prv.pl), zamieściłem link do najnowszej wersji Sariena, jaką udało mi się zdobyć.
Niewątpliwie dla każdego miłośnika starych gier przygodowych stworzonych przez Sierrę, to bardzo pożyteczne narzędzie. Ale może również przydać się wszystkim tym, których od grania w te gry odstrasza właśnie grafika.

Maciej Kaczyński

NesterDC

NES - niezwykle popularna na całym świecie 8-bitowa konsola koncernu Nintendo doczekała się tysięcy wydanych nań gier. W USA ukazała się w 1985r. Europa musiała poczekać trochę dłużej. W naszym pięknym kraju była popularna nie tyle oryginalna konsola co jej klon Pegasus :), który często był komunijnym prezentem (ja miałem C-64 :P).Omawiana platforma doczekała się wielu emulatorów na różne platformy począwszy od PC poprzez PSX'a, DC'ka, a na GBA skończywszy. Jednak skupmy się na wersji na Dreamcasta…
Na „Makaronie" ukazało się kilka emulatorów NESa, jednak niewątpliwie najlepszym jest NesterDC (port z PC; obecnie w wersji 7.1) autorstwa Takayama Fumihiko. Program doskonale radzi sobie z emulacją: bliska perfekcji prędkość (filtr 'Bilinear' elegancko rozmywa ekran) wraz z dźwiękiem, wysoka kompatybilność, a ponadto oferuje możliwość zapisania stanu gry (w dowolnym momencie), kody (GameGenie, NNNJester cheatcode), autofire, support dla 4 graczy, obsługę pistoletów, myszy i wiele innych. Wygląd programu jest bardzo przejrzysty i dzięki 'custom themes' możemy go dowolnie zmieniać, wszak poszczególne elementy menu składają się z JPEG'ów i przed nagraniem na CD możemy sobie owy wygląd zmienić (ściągając z netu gotowe kompozycje :). Romy mogą być w różnych folderach/pod-folderach jednak docelowy to GAMES (w folderze może być max 1024 romów!). Jak już wspomniałem gry w akcji zachowują się jak na oryginalnej platformie więc, jeżeli masz ochotę zagrać w takie hiciorki jak np. Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Castelvania, Bomberman, Final Fantasy (1-3), seria gier z Kunio (Hockey roxx!!:) czy słynne z „pegaza" kaczki, Contra albo Popeye to nie ma się co zastanawiać tylko uderzyć w Nestera, gdyż dobra zabawa na wieczory gwarantowana!!

Panicz



Era Street Fightera

Aż trudno uwierzyć, że ze Street Fighterem „znamy” się od tak dawna, bo od 1987 roku, kiedy to na rynek komputerowy i automatów do gier, wydano pierwszą część sagi.
Podobnie jak w Yie Ar Kung-Fu nie mogliśmy wybrać sobie bohatera gry. W pierwszej części byliśmy „skazani” albo na Ryu, albo Kena, w zależności czy graliśmy jako gracz pierwszy czy drugi. Jest to również jedyna gra z serii, w której Ryu ma czerwone włosy.
Jednak na swój sposób, gra była innowacyjna. Nie tylko ze względu na niecodzienny system walki, ale przede wszystkim dlatego, że po raz pierwszy zastosowano tu analogowe przyciski. Bodaj po raz pierwszy w historii gier, można było sobie wybrać z jaką siłą, chcemy kogoś uderzyć. Niestety, gra nie obyła się bez rażących błędów. System analogowy niezbyt dobrze działał (dlatego w późniejszym czasie został zamieniony na 6cio przyciskowy system), nie wszyscy gracze w ogóle zdawali sobie sprawę z jego istnienia. Ponadto ciosy specjalne „wchodziły” niezwykle opornie, przez co gra była niezwykle trudna i chaotyczna.
Co ciekawe drugą grą ze słowami Street Fighter, był nie Street Fighter 2, ale Street Fighter 2010, który wyszedł na konsolę NES w 1990 roku. Co więcej, prócz tytułu, gra ma niewiele wspólnego z resztą serii. W grze wcielamy się w Kena, który walczy i skacze po platformach. Niestety, gra nie była najwyższych lotów i wspominam o niej jedynie z kronikarskiego obowiązku.
Przejdźmy do roku 1991, kiedy to światło dzienne ujrzała Street Fighter II World Warrior. Był to tytuł, który ustanowił nowy standard nie tylko dla kolejnych części cyklu, ale dla całego gatunku mordobić. Zmian w stosunku do pierwszej wersji było dużo. Pojawiły się nowe postacie, które naprawdę od siebie się różniły (Chun-Li była słaba, ale szybka, Zangief silny, ale powolny). Każda z postaci dysponowała własnym pakietem ciosów. No może z wyjątkiem Ryu i Kena, którzy posiadali te same umiejętności. Do poprzedniego bossa – Sagata, dołączyło jeszcze trzech wojowników – bokser Balrog, hiszpański zabójca-matador – Vega oraz fanatyczny dyktator M. Bison. Zresztą ten ostatni był główną postacią drugiej części serii i wokół niego toczyła się cła fabuła. W sumie w Street Fighter II: WW umieszczono 12 zawodników, choć graczowi oddano do dyspozycji jedynie 8 (bez bossów). Co więcej nie pozwolono graczom wybierać tej samej postaci w trybie gry we dwóch.









Kolejne 3 lata, to powolne ulepszanie już i tak udanego produktu, jakim okazał się SF2. Najpierw, w kwietniu 1992 roku, wyszło Street Fighter II: Championship Edition. Największymi (w zasadzie jedynymi) zmianami była możliwość wyboru wszystkich 12 postaci oraz możliwość walki dwóch postaci ze sobą. Później, po ukazaniu się kilku pirackich hacków gry zwiększających prędkość, jeszcze w grudniu Capcom przedstawił Hyper Fighting (znaną też z podtytułem Turbo), w której wyraźnie przyśpieszono tempo zabawy. Dziesięć miesięcy później dodano jeszcze 4 nowych zawodników – Dee Jaya (jamajskiego kickboxera), Fei Longa (klona Bruce Lee), T. Hawka (Indianina chcącego zemścić się na Bisonie), oraz Cammy (agentkę brytyjskiego wywiadu) w grze Super Street Fighter 2. Wraz z nowymi postaciami, doszło parę drobnych zmian w samych ciosach, np. nieznacznie różniąc Ryu i Kena.
Taka metoda małych kroków trwała do marca 94 roku, gdy wraz z Super Street Fighter 2 Turbo zdecydowano zakończyć się tę część sagi. SSF2T posiada wszystkie możliwości poprzedniczek, a także wprowadza parę nowości. Przede wszystkim pojawił się nowy pasek, dzięki któremu można wykonać Super Combosy. Poza tym pojawiła się nowa postać – Akuma, tu niestety dostępna jedynie za pomocą kodów.
Rok 1995, mimo że pokazały się dwa nowe tytuły, trudno uznać za zbytnio udany.
Street Fighter Alpha, którego wydarzenia dzieją się między pierwszą, a drugą częścią gry, pojawiła się na rynku w czerwcu. Gra wzbudziła wiele kontrowersji, gdyż niektóre posunięcia były krokiem wstecz w stosunku do SSF2T. Wygląda to tak, jakby gra była przygotowywana w wielkim pośpiechu. Ilość postaci została zmniejszona do 8, tła na których walczymy są brzydkie i puste (no i jest ich mniej niż samych postaci). Do tego zniknęli bossowie, a system walki (za sprawą chaincombo) nie został dobrze przyjęty. Ta gra, to jednocześnie pierwszy tytuł Steet Fighter z nowym, bardziej japońskim/komiksowym stylem rysowania.
Także w czerwcu Capcom wydał Street Fighter: The Movie, oparty o film pod tym samym tytułem.

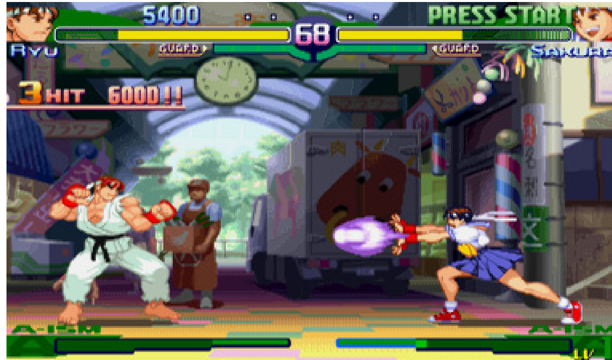
Ciąg dalszy na stronie 27

Era Street Fightera

Ciąg dalszy ze strony 26

Capcom widocznie nie mógł się powstrzymać (choć powinien). Jedynym atutem (jeżeli w ogóle można tak mówić) jest możliwość obejrzenia jak J. C. Van Damme dostaje po pysku od K. Minogue. Cała reszta, czyli sterowanie, animacja (wzorowana na Mortal Kombat) i system walki leżał i kwiczał, taki był kiepski. To nie jest gra nawet dla największych maniaków serii.

1996 okazał się bardziej łaskawy dla Street Fightera niż rok wcześniejszy. Pojawiła się druga odsłona SF Alpha (w moim odczuciu najlepsza z całej trójki). Prócz standardowego dodania paru nowych zawodników (aż do 18), poprawiono system walki (m.in. zamieniono chaincombo na custom-combo), dodano fabułę (na miarę SF rzecz jasna) i poprawiono grafikę. Jednym zdaniem, poprawiono wszystko to, co skopano w pierwszej odsłonie.







Drugą nowością był X-Men vs Street Fighter – pierwsza gra z serii „VS". Pomysł, na jakim opiera się gra jest o tyle prosty, co genialny. Bierzemy postacie z dwóch różnych światów i każemy im się bić pod byle pozorem (tu wszyscy zostali porwani przez Apocalypse, który chce z nich zrobić cyber-żołnierzy). Seria może poszczycić się paroma ciekawymi nowinkami, m.in. wybieramy nie jednego, a dwóch zawodników którymi walczymy i (w przeciwieństwie np. do produktów SNK) możemy przełączać się między nimi w dowolnym momencie. Gra (jak i cała seria) w moim odczuciu jest bardziej przyjazna dla początkujących graczy. Ciosy „wchodzą" gładko (zarówno combosy jak i specjale), a sama walka wygląda bardzo efektownie (niektórzy wręcz mogą powiedzieć, że efekciarska). Ale to naprawdę kawał dobrej bijatyki.

Drugą zupełnie nową pozycją okazał się Super Puzzle Fighter 2 X, bardzo ciekawa gra logiczna. Zasady przypominają grę Columns. Musimy łączyć kolorowe bloki w większe grupy, a następnie zbijać je specjalnym klockiem. Ponieważ gra się we dwoje, to co zbijamy u nas, pojawia się na planszy przeciwnika (i vice versa). Pomysł jak widać bardzo prosty, ale jednocześnie bardzo „miodny". Gra potrafi przyciągnąć do ekranu na długie godziny, szczególnie jeżeli mamy człowieka za przeciwnika.

I w końcu trzecim zawodnikiem, okazał się Street Fighter EX – pierwsza trójwymiarowa gra w serii SF. Tak, tak, Capcom, który do tej pory raczej wyznaczał standardy niż kogoś naśladował, chyba przestraszył się konkurencji w postaci Virtua Fighterów czy innych Tekkenów i zdecydował się na desperacki krok. Podobnie jak pierwsza część SFA, ta odsłona nie była niczym szczególnym. Pod względem graficznym było bardzo przeciętnie (albo nawet gorzej) – postacie kanciaste, tła nijakie, tylko animacja całkiem przyzwoita, a nowi zawodnicy jacyś tacy dziwni.

Miłośnicy bijatyk 3D mimo wszystko pozostali przy produktach Namco i Segi, a miłośnicy Street Fighterów dość nieufnie odnieśli się do nowej stylistyki. Nawet wydanie ulepszonych wersji EX (tj. EX Plus oraz EX Plus Alpha) w 1997 roku niewiele zmieniło.

Rok '97, prócz ulepszonego SF EX przyniósł także kilka nowych gier. Przede wszystkim pojawiła się trzecia odsłona Street Fightera. Capcom zdecydował się na bardzo ryzykowny krok, a mianowicie wymienił praktycznie całą obsadę gry. Co więcej głównymi bohaterami przestali być Ryu i Ken. Z tego powodu spora część graczy niezbyt przychylnie patrzyła na najnowszą odsłonę sagi. Ale mimo wszystko, gra była całkiem udana. Płyta na której oparto grę (CPS3) pozwalała na ciekawe efekty, a także posiadała dużą ilość pamięci. SF3 to raczej rozwinięcie SSF2T, niż odnogi Alpha i może dlatego część osób nie mogła się przestawić.

Był X-Men:COTA, było X-Men vs Street Fighter. Skoro więc była Marvel Super Heroes, to czemu nie miałoby być MSH vs SF? No właśnie, skoro nie ma żadnych przeciwwskazań, to światło dzienne mogła ujrzeć druga pozycja z serii VS. Zmiany w stosunku do pierwowzoru okazały się kosmetyczne (standardowo powiększono ilość postaci). Jeżeli komuś podobała się XvsSF, to kontynuacją nie mógł być zawiedziony.

No i nie można zapominać o Super Gem Fighters (znaną też pod tytułem Pocket Fighters). Była to bijatyka w konwencji super-deformed (duże główki, małe ciała), którą z niewiadomych przyczyn lubią Japończycy. Prócz zmienionej perspektywy, uproszczono nieco sterowanie – mamy tylko 2 przyciski odpowiedzialne za ciosy i jeden specjalny, dzięki któremu możemy zmieniać ubranka (nawet nie pytajcie).

'98 (a zarazem ostatni, który nas interesuje) to tradycyjny dla Capcomu rok sequelomanii.

Po roku przerwy, pojawiła się trzecia odsłona SF Alpha. Prócz podniesienia ilości zawodników do 25 (w tym pojawiają się postacie zarówno z SF2, jak i innych nie SF-owych, a także debiutanci), wprowadzono bardzo ciekawy patent.

Ciąg dalszy na stronie 28

Młode pokolenie graczy...

„Ziew... kolejna nieprzespana noc spędzona na sieciowej rozwałce w Counter Strike. Czas coś zjeść i do szkoły, wcześniej tylko sobie zapuszcze emul'a, a być może już na wieczór czeka mnie uczta przy Freedom Fighters, ponoć nieźle wygląda no i szybko się będzie ściągało (w końcu to 1CD). O kurde! Za chwilke mam autobus trzeba się streszczać, oby tylko Tomek przyniósł mi do szkoły nowe Wormsy 3D to się zobaczy jaka grafika.
*Jadąc słyszę rozmowę dwóch kolesi na temat wyższości pierwszej częsci qłejka nad drugą, hehe tak to jest jak się Half Life nie odpala nie mówiac już o Unrealu Tournamencie 2003. Pewnie się nudzą w domu nie mając w co grać, ale co tam jeszcze 6 godzin w budzie i upragnione biurko z komputerkiem będzie do mojej dyspozycji. Wracając ze szkoły natykam się na sąsiadke z czwartego, prosi mnie o pomoc w skonfigurowaniu komputerka (cholernie starego, bo ponoć jakiś Pentium), ponieważ niedawno jej brat pozbył się niepotrzebnego sprzętu więc jej ośmio letnia pociecha będzie miała jak sobie pograć od czasu do czasu. Oczywiście umawiam się na konkretną godzinke deklarując się sprawdzić czy wogóle jakas gra na tym ruszy i juz niczym nie zaniepokojony kieruje się w stronę swojego komputerka. Kur** pozostało jeszcze kilkanaście MB do końca obrazu płytki, no ale nic mam Wormsy więc sobie oblukam. Włączyłem, pograłem i nic... to chyba nie dla mnie, nerwowo wertuje koperty z tytulikami kolejnych gier, które zalegają w pudełku: Fifa 2002, Freelancer, GTA 3, Medal of Honor, ooo.. nawet jakieś badziewia jak Driver i Ground Control. Ciekawe komu się chciało w to grać skoro jest Vice City i na przykład Command & Conquer Generals. Trudno, pójde sprawdzić co za komputer mają sąsiedzi wezmę ze sobą pudełko z grami, może coś się odpali. Po dłuższym czasie obcowania z tym złomem dochodze jednak do wniosku, że dzisiejszego wieczoru pograją sobie co najwyżej w Starcrafta, którego znalazlem pomiedzy innymi kopertami. Pewnie i tak ośmio latek sobie nie poradzi, ale skąd ja mu wezmę wyścigi działające na 166MMX, powiedziałem aby sobie poszukała w Empiku czegoś z Kolekcji Klasyki Komputerowej, może coś znajdzie choć szkoda te produkcje nazwać grami. Tę noc przesiedziałem nad kolejnymi sieciowymi bitwami gdyż nie było innej gry do pogrania, rano niewyspany ruszyłem z wyrka łapać sobotni poranek. Ojciec sprawił mi niespodziankę, załatwił od znajomego laptopika nie będącego może super sprzętem ale przyda się do słuchania mp3. Zaspanymi oczyma sprawdziłem co nowego do zassania z osła i udałem się pod prysznic. Wracając spostrzegłem, że ktoś wyłączył mi komputer więc z miejsca próbuje go odpalić lecz za nic nie chce dać znaku życia. Stało się, pewnie jakaś część odmówiła współpracy. Będe musiał przez jakiś czas korzystać tylko z laptopa i słuchać mp3... tylko w co ja do cholery będe grał?!"*

Tym przydługim wstępem chciałem ukazać jak prezentuje się dość spora część młodego informatycznego pokolenia. Komuś ów problem może się wydać mocno naciągany jednak takie postrzeganie elektronicznej rozrywki przez wielu graczy upewniło mnie w ocenie sytuacji. Miłośnicy starych gierek, a zarazem zaznajomieni w temacie chyba się ze mną zgodzą, że głównym czynnikiem takiego niedoinformowania jest brak zainteresowania oraz (w wielu przypadkach) możliwości (czy aby napewno?) do zaznajomienia się z emerytowanymi tytulikami. Oczywiście miejscami widać próby zainteresowania sie tematem, przez nieliczne polskie gazetki komputerowe lecz tak na dobrą sprawę dopiero nasza dzielna (lol) redakcja postanowiła szerzyć klasyczna propagandę do ostatniej kropli piwa. Krew mnie zalewa kiedy przemieszczając się z miejsca na miejsce w komunikacji miejskiej słyszę rozmowę przypadkowych osób. Nie dość, że brakuje im szacunku do starszych tytulików to jeszcze szerzą olbrzymią dawkę niewiedzy wśród swoich znajomych, którzy dopiero co zaczynają obcować z komputerami. Chyba się nie pomylę, jeśli porównam ich każdą próbę wymienienia ciekawych pozycji, (do pogrania) do kroków robionych w siedmiomilowych butach. Prince of Persia, Wolfenstein 3d, Doom, Duke 3D, Diablo, Quake to tylko jedne z nielicznych śladów pozostawionych przez owe trzewiki. Fakt, faktem iż wiele z nich przyczyniło się do gwałtownego polepszenia się jakości gier lecz co się stało z pozostałą rzeszą wspaniałych produkcji? W każdym miejscu ludzie odwołują się tylko do kilku wałkowanych miliony razy tytułów. Jakim więc sposobem ma dotrzeć do przeciętnego młodego polskiego gracza informacja o wartej pograni a grze? Jeden z moich znajomych (pozdro Konrad), który nota bene chodzi do podstawówki przyczynił się do tego, iż zyskałem nadzieje na to, że stare gry nie odejdą nigdy. Od początku jego kariery gracza (jak to brzmi :)) podstawiałem mu pod nos porcje gierek starszych jak i dużą dozę nowości. Pewnego razu będąc u mnie stwierdził (grając w jakąś starszą grę) „...a wiesz Łukasz, oprócz kilku nowych gier to bardziej podobają mi się te starsze". No właśnie! :) Skoro jeden się przekonał to i inni mają szansę. Jeśli tak jak i my uwielbiacie klasyczne gry, to próbujcie czasem informować innych o tym olbrzymim (i ciągle się powiększającym) źródle zabawy!

Dracon__

Era Street Fightera

Ciąg dalszy ze strony 27

Otóż, poza wyborem postaci możemy wybrać szkołę (-izm), wg której będziemy walczyć. Mamy do wyboru zasady z SSFT2T, SFA i SFA2. SF EX2 niezbyt daleko odszedł od pierwszej części (czyli nic nowego dla Capcomu, który nauczył się do perfekcji metody małych kroczków).
Znacznie poprawiła się grafika (choć nadal gra odstawała od konkurencji; wystarczy przypomnieć, że w 1998 wyszło m.in. Soul Calibur).
W tym samym roku pojawiła się również trzecia odsłona VS, a mianowicie Marvel vs. Capcom. Było to naturalne rozwinięcie MSHvsSF. Największą zmianą w stosunku do poprzednika jest kupa nowych postaci, po stronie Marvela, można grać np. Venomem, a Capcom sprowadził na pomoc takie postacie jak Megaman czy Captain Commando. Drugą nowością jest wprowadzenie pomocnika – trzeciej postaci, która co prawda nie jest grywalna, ale możemy ją przywołać żeby pomogła nam w walce (np. bohater Ghosts 'n' Goblins). Jasne, nie jest to gra stricte Street Fighterowa, ale tam gdzie Ryu i Ken, tam jest SF. ;-)
No i to w zasadzie byłoby na tyle. Lata 1999+ to w zasadzie same kolejne sequele (nie licząc Capcom vs SNK). Była więc druga część Marvel vs Capcom, była trzecia SF EX, był poprawiony SFA3 (Upper), pojawiła się jeszcze lepsza wersja SF3 (Third Strike). W odpowiedzi na Capcom vs SNK, firma SNK-Playmore przygotowała SNK vs. Capcom (bo postaci SNK w grze Capcomu były mocno pocięte z ciosów) na antycznej już płycie NeoGeo. Capcom również chciał wprowadzić trójwymiarową odsłonę VS, pod tytułem Capcom Fighting Allstars, ale w końcu zrezygnował z tego pomysłu.
16 lat i grubo ponad 20 gier. Taka legenda nie może się zmarnować i Capcom pewnie zdaje sobie z tego sprawę powoli dłubiąc Street Fightera 4 (a może Alpha4?).

Maciej Kaczyński

Rozwój POKE, a sprawa polska

Od momentu powstania pierwszego numeru POKE minął właśnie rok. Jasne, premiera była dopiero w marcu '03, ale pomysł narodził się nieco wcześniej. Początkowo miało to być pismo tylko o ośmiobitowcach i starych automatach arcade. Taki prawdziwy oldschool. Jednak smutna kalkulacja potencjalnej grupy odbiorców, utwierdziła mnie w przekonaniu, że ilość czytelników byłaby zbyt mała. Dlatego najlepszym rozwiązaniem było skupienie się po prostu na starych grach. Namówiłem więc dwóch znajomych, którzy siedzieli na kanale #klasyka do pomocy. Pracowaliśmy ciężko, tworząc kolejne teksty i poprawiając najbardziej oczywiste błędy.
Prapremiera pisma odbyła się na drugim zlocie kanału #klasyka, w Krakowie (tradycyjnym już miejscu spotkań klasyków), które odbyło się pod koniec lutego 2003 roku. Wszyscy byli raczej zadowoleni, choć narzekano na zbyt dużą ilość tekstów o Atari. Niestety, na poprawki w treści było już raczej za późno, zresztą nie mieliśmy zamiaru wprowadzać takich zmian.
Aż wreszcie drugiego marca nastała nowa era. Pierwszy numer ujrzał światło dzienne. Muszę przyznać, że było to stu procentowo amatorska robota. Całe POKE#1 było składane przeze mnie w Wordzie (proszę się nie śmiać). Ogromna ilość błędów, które powinny być wyłapane, umknęła naszej (głównie mojej) uwadze. Mimo wszystko pismo się spodobało ludziom i mimo słabej reklamy „schodziło" dość dobrze.
Drugi numer ukazał się, wbrew pozorom dość szybko, bo zaledwie po półtora miesiącu. Rolę składu przejął na swoje barki Hawk (kolejna osoba z kanału), a na teksty pod względem estetyczno-gramatycznym rzucił okiem drakonus. Niestety nie miał wystarczająco dużo czasu na poprawki, więc i tu zdarzają się zgrzyty. W kwietniu jeszcze do ekipy dołączył Jack the Ripper, który miał do następnego numeru, poświęconego wyłącznie wyścigom napisać recenzję Lotusa 2.
A później? No cóż... Przemilczę te kolejne miesiące, które nawoływałem do pisania recenzji (niektórzy zalegają jeszcze z obiecaną recenzją NFS2SE). Ale w końcu, w bólach i cierpieniach powstał... żeby od razu wzbudzić pewne obiekcje. Po pierwsze po raz kolejny pytano nas, czemu nie zrezygnujemy z PDFa, na rzecz czegoś innego, HTMLa chociażby. Poza tym, narzekano na dość dużą objętość pliku. Swoją drogą mogę to zrozumieć. Ściąganie 2MB, żeby zapoznać się z kilkunastoma kilobajtami tekstu nie jest najnormalniejsze.
Mimo, że zmiany formatu nie przewidujemy, to wnioski zostały wyciągnięte i będą wprowadzone pewne zmiany. Najpewniej, będzie to jeszcze jedna wersja - „ultra-lite" pozbawioną recenzji oraz grafiką mocno skompresowaną.
Przejdźmy do numeru czwartego. Jak przeczytaliście we wstępniaku, miał być gotowy w połowie listopada. Na nic się zdały błagania i groźby, na nic teksty przysłane przez nowych pokerzystów, tekstów było za mało żeby złożyć numer. Ba, kiedy piszę te słowa, tj. 29 listopada, wciąż jest mało materiałów. Ze stałej ekipy jakiekolwiek teksty oddałem tylko ja i JtR (pewnie się ucieszy, że go chwalę ;)).

Tyle o przeszłości, teraz przyszłość

Bardzo długo nad tym myślałem i muszę stwierdzić, że nadszedł odpowiedni czas by to ogłosić – POKE potrzebuje Waszej pomocy, by się rozwijać.
Pismo jako takie, jest i chyba długo jeszcze pozostanie darmowe. Nie ma możliwości, żebyśmy przeszli na papier. Dlaczego? Po pierwsze jest Was za mało. Żeby zabawa zaczęła się opłacać, nakład musi być w okolicach 5000 egzemplarzy. W chwili obecnej, wszystkie trzy numery POKE ściągnięto 4865 razy. Po drugie, żeby wydawać pismo trzeba mieć fundusze. Druk, skład, kolportaż, to wszystko kosztuje. Na początek (zakładając że pismo kosztowałoby 6 złotych), jakieś 20 tysięcy złotych. W sumie całkiem pokaźna suma, nieprawdaż? Jak jest ktoś, kto chce mi powierzyć taką sumę, to z chęcią się zajmę papierową wersją pisma.
Tak dobrze się domyślacie, jak zwykle chodzi o pieniądze. Pieniądze na rozwój pisma, mogą pochodzić z dwóch źródeł (w zasadzie trzech, ale o drukowaniu pieniędzy nie myślę). Można zarabiać, bądź być obdarowywanym. Niestety, możliwości zarabiania na czymś takim jak POKE, są znikome. W cudowną moc bannerów reklamowych dawno przestaliśmy wierzyć, a poza tym, kto chciałby się reklamować w piśmie takim jak nasze? Dlatego pozostają, hm... datki.
Chcielibyśmy zaproponować gentlemańską umowę. Jeżeli pismo wam się podoba, rozważycie możliwość pomocy nam w jakiś sposób. Jaki? Już wyjaśniam. Po pierwsze, żeby POKE miało sens, muszą być gry. Gry można albo ściągnąć z internetu (pomijam tę ewentualność), albo kupić, albo dostać od kogoś. Zajmijmy się dostawaniem gier. Zapewne niektórzy z was mają jakieś zalegające na półkach czy w szafach stare gry (tzn. Takie sprzed 99 roku), których już nie potrzebujecie. Może moglibyście przysłać je komuś z redakcji (do wyboru osoby z Krakowa, Katowic, Warszawy, Limanowej) do recenzji? Nie namawiam was do oddania waszych największych skarbów (chociaż przydałoby się np. 10 egzemplarzy Sanitarium). Nawet wystarczą wersje z gazet. Byle to nie były kopie.
Druga sprawa – nagrody. W tym numerze po raz pierwszy jest krzyżówka z nagrodą. Nagrodą ufundowaną przeze mnie, z moich własnych zapasów. Trwają rozmowy z dystrybutorami w sprawie ufundowania pewnych nagród, ale to trochę skomplikowana sprawa i wciąż nie wiem czy coś z tego wyjdzie. Ale tu możecie wkroczyć wy, fundując nagrodę. Niestety, w przeciwieństwie do przekazania gry do recenzji, podarunek musi spełniać jeszcze jeden warunek – musi być w dobrym stanie. Żadnych podartych pudełek, porysowanych płyt. Gra nie musi być fabrycznie nowa, wystarczy żeby nie była jak psu z gardła wyciągnięta.
Drugą możliwością zdobycia gier do recenzji, jest ich zakup. Każdy z nas kupuje od czasu do czasu jakieś gry. Niektóre z nich znajdą się w POKE, inne są za młode na to (a granicy 98 roku nie chcemy przesuwać). Niemniej, każdy z nas ma ograniczone fundusze i kupuje te pozycje, które mu się najbardziej podobają. Mimo, że chciałbym (i pewnie niektórzy z was również) zapoznać się z polską wersją Duke Nukem 3D (która została wydana przez PlayIt), to mam dużo ciekawszych pomysłów, jak spożytkować 50 złotych. Z Waszą pomocą jest to jednak wykonalne. Niedługo na stronie pojawią się informacje w jaki można przekazać pieniądze na nasz fundusz „inwestycyjny". Na dzień dzisiejszy, przewidziane są trzy metody – wpłata na konto, zapłata przy pomocy SMSa, oraz wpłata przez jeden z serwisów internetowych (payU, AllPay).

To wasza część umowy, a teraz co należy do nas

Przede wszystkim, nie obiecujemy że POKE będzie pojawiało się częściej, czy będzie miało tyle, a tyle stron. To jest niewykonalne, tak długo, jak długo, POKE nie będzie naszym jedynym zajęciem (czyli do jakiś 5 tysięcy złotych miesięcznie ;-).
To co obiecujemy, to wydanie każdego grosza i każdej gry, zgodnie z przeznaczeniem. W każdym numerze pisma, a także na stronie, pojawi się informacja co dostaliśmy i co z tym zrobimy. Darczyńców, których da się zidentyfikować (np. dzięki adresowi email w przelewie), na pewno podziękujemy.
To jak, pomożecie?

Maciej Kaczyński

POKE poczta

Dziękujemy wszystkim czytelnikom za otrzymane listy. Oczywiście trzeba zaznaczyć iż w tym numerze przeważają pytania na temat możliwości pisania na naszych łamach jak i monotematyczności trzeciego numeru pisma. Niemniej jednak było kilka listów z uwagami dotyczącymi przyszłości gazetki, piszcie dalej i starajcie się bardziej konkretyzować wasze zachcianki czy pytania. Wasze opinie są przez nas starannie analizowane i z pewnością niektóre pomysły znajdą swoją realizacje w najbliższych numerach POKE.
Pozdrawiamy wszystkich maniaków starych gier i życzymy przyjemnej rozrywki w święta i sylwestra. Pamiętajcie jednak, że komputer to nie jedyne okno na świat! ;-)
Do zobaczenia w następnym już noworocznym numerze.

Dlaczego w POKE brak jakiejś szerszej recenzji do Spy vs. Spy? Wg. mnie była to najlepsza gra na Atari! Po drugie chciałbym w POKE # 4 zobaczyć więcej RPGów!

Martio

Cóż pewnie znajome jest Tobie hasło “ze zdaniem jest jak z d*** – każdy ma swoją”, niemniej nikt z nas nie brał się za recenzowanie owej gry. Jeśli masz ochotę spróbuj sam się podjąć tego zadania, gier do wyboru jest masa i jak narazie nie mamy w planach jej opisu.

Ściągnąłem sobie właśnie oba numery magazynu POKE i chyba w najbliższy weekend odpale swoje ukochane Atari XE+CA 2001 mając nadzieję, że żadna z tych 100 dyskietek, które mi jeszcze pozostały nie rozmagnesowała się tak jak Conan :(((.

Grzesiek “Trapp”

Dobrze wiedzieć, że nie piszemy nadaremno i ktoś postanawia czym prędzej przypomnieć sobie starsze tytuliki!

Bardzo się ucieszyłem z 3. numeru POKE. Szkoda tylko, że same wyścigówki - numery monotematyczne to zły pomysł (a jak ktoś nie lubi - jak ja - wyścigówek?)
Z całego numeru przeczytałem tylko artykuły w sekcji ”Od redakcji”. Na drugi raz już tak nie róbcie, a wszystko będzie OK. Pozdrawiam całą redakcję POKE!

SędziaZgredd

Tak naprawdę to sami nie wiedzieliśmy jak zostanie przyjęty tak ściśle ukierunkowany numer. Wyciagneliśmy już z tego wnioski i kolejne numery będą trzymały się poprzednich zasad (bo po co zmieniać coś sprawdzonego?). Tak swoją drogą czy to groźba? :-) Również serdecznie pozdrawiamy.

ty debilu dlaczego niema tipsow napisz w newsach

xxx

A no tipsów brak ponieważ baliśmy się o zdrowie psyhiczne takich osób jak Ty. Jeszcze coś Ci się w próżni którą masz doczepioną do szyi zdekompresuje i problem gotowy.

Moglibyście napisać artykuł o grach, które producenci udostępnili za free? Artykuły o abandonware i o tym jak kupić starą grę były świetne. Pismo jest całe świetne. Szczególnie dziękuje za dział z nowinkami, jest super!!!! Życzę dłuuuugiego istnienia i ciekawych artykułów!!!

wróbel

Jeśli chodzi o zakup starszych gier to temat był omawiany w pierwszym numerze gazetki, zapewne jeszcze nie raz wróci na nasze łamy, natomiast informacje o grach udostępnionych “za friko” będziemy się starali w miare posiadanych informacji pisać. Dziekujemy za pochwalne słowa, postaramy się was nie zawieść.

Znakomite (i przy tym oryginalne) czasopismo o starych grach. Więcej reklamy w internecie, a na pewno będzie mnóstwo osób czytało to naprawdę znakomite czasopismo (czy pisałem już, że czasopismo jest znakomite? :)). Mała rada: zostańcie przy starych grach i nie dawajcie opisów/poradników do nowszych gier (ja bym górną granicę dał na jakiś 1996 rok). Jeśli byłaby taka możliwość mógłbym przyłączyć się do osób tworzących POKE. Liczę na szybką odpowiedź.

Martio

Z numeru, na numer będziemy starali się bardziej rozreklamować. Pomagają nam w tym znajomi jak i czytelnicy więc mamy nadzieję, że będziemy bardziej widoczni w przyszłości. Jak wiesz, z roku na rok przybywa gier, które trafiają do zapomnianego (oczywiście nie przez nas!) worka. Granica ciągnie się powoli za nowszymi tytułami więc z roku na rok wspomniany worek będzie powiększał swoje zapasy.

Chciałbm pisać dla was artykuły ; głównie o tematyce technicznej.

TOMAHAWK

Jeśli artykuliki będą ciekawe i przydatne dla reszty graczy to czemu nie, po prostu nas czymś zaskocz :-)

Witamy w pierwszym konkursie w piśmie POKE. Zabawa nie jest trudna, bo z doświadczenia wiem, że człowiek to leniwa bestia. Ale zacznijmy od końca: co jest do wygrania? Wiadomo – gra, a dokładniej druga część rpga Westwood Studios – Lands of Lore (czyli Lands of Lore II, dla pewności). Jest naturalnie oryginalna i w dobrym stanie. Aby wziąć udział w losowaniu gry, należy podać hasło z krzyżówki z tego numeru (to te pola z cyferkami w dolnym prawym rogu). Rozwiązanie należy nadesłać do 31 stycznia (włącznie) 2004 roku pod adres konkurs@poke.tk (decyduje data wysłania). Prócz naturalnie hasła, należy w liście podać swoje imię i nazwisko (które podamy w razie ew. wygranej). Po tym terminie, zostanie ogłoszony zwycięzca, z którym skontaktujemy się emailem.

Poziomo

2. Twórca takich przebojów jak UFO:EU czy Laser Squad
4. To w tej grze po raz pierwszy użyto High-Score
7. Jako czarodziej, walkiria, barbarzyńca lub elf przemierzałeś labirynty zabijając potwory i zbierając skarby
8. Sonny Bonds był w tym mieście policjantem
10. ... Joahim - twój „przeciwnik" w Tajemnicy Statuetki
13. „Celowniczek" w którym strzelamy do gangsterów w latach 20. XX wieku
20. Ciężkie jest życie barmana
22. Firma znana z „filmowych" gier
23. Brandon, Zanthia i Malcolm to bohaterowie ze świata...
25. Gra LucasArts, w której pracujemy w fabryce lalek
27. Jeden ze światów Might & Magic
28. Nieformalny następca Robinson's Requiem
29. Planeta, na której działa się akcja jednej z pierwszych gier LucasFilm Games
30. Organizacja, na której czele stoi M. Bison
31. Tak się nazywa bohater Neverhood
32. Jedna z niewielu polskich przygodówek tekstowych
33. Świat, w którym toczy się akcja Warlords
34. Gra zasłynęła z owalopodonych postaci

Pionowo

1. Pierwsza prawdziwie kolorowa gra video
3. FPS na Dzikim Zachodzie
5. Tę grę tworzącą przygodówki założyli ex-pracownicy Sierry
6. Twórca Space Invaders
9. Ktoś tu leci w klocki
11. Znany podróżnik, albo twórca strategii
12. ... - Sequel to Myst
14. Cyborg Lex jest bohaterem tej gry
15. Tak miał na nazwisko bohater gry Loom
16. W tej grze strzelasz do latających balonami wilków
17. Franko w średniowieczu
18. Do tej gry, ilustracje popełnił H.R. Giger
19. Tytuł przygodówki-horroru autorstwa Roberty Williams
21. Platformówka, w której możemy wcielić się w klowna lub czarownicę
24. Nazwa posiadłości, w której toczy się akcja Alone in the Dark
26. Sztandarowa bijatyka Namco

